

ATI ВИДЕОКАРТЫ
ОБЗОРНЫЙ ТЕСТ СТР. 118



ONIMUSHA BLADE WARRIORS
ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ СТР. 114



SEGA CD И SEGA 32X
РЕТРО СТР. 126

ISSN 1609-1035 (game)land

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#14(167)
ИЮЛЬ 2004

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING СТР. 38
KONAMI БРОСАЕТ ВЫЗОВ GRAN TURISMO 4!



ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE
СТР. 16
ФРАНЦУЗСКИЙ САМУРАЙ

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN СТР. 86
ВЕРХОМ НА ГИППОГРИФЕ, В ПОГОНЕ ЗА ТАЙНОЙ

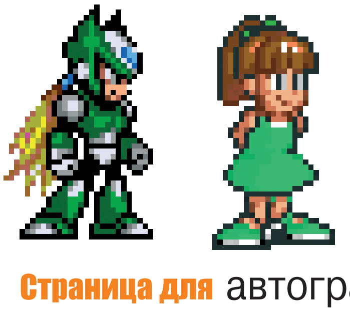
СТР. 32
MERCENARIES
НЕ УКРАДИ ТАНК У БЛИЖНЕГО...

TABULA RASA СТР. 46
НОВЫЙ МИР ГЭРРИОТА

CHRONICLES OF RIDDICK СТР. 78
ВИН ДИЗЕЛЬ ЗАЖИГАЕТ!

WORLD OF WARCRAFT СТР. 26
РЕПОРТАЖ С МЕСТА СОБЫТИЙ

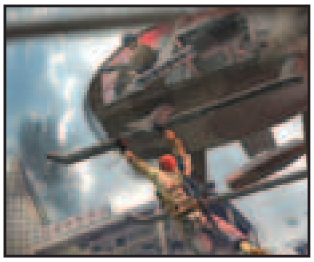
ОБЗОРЫ
- GROUND CONTROL: OPERATION EXODUS
- FULL SPECTRUM WARRIOR
- MASHED
- CHRONICLES OF RIDDICK
- ВИЙ: ИСТОРИЯ, РАССКАЗАННАЯ ЗАНОВО
- ALIAS
- MASSIVE ASSAULT NETWORK
- HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN
- ЖАРКОЕ ЛЕТО 1943
- SEVEN SAMURAI 20XX
- FIGHT NIGHT 2004
- ONIMUSHA BLADE WARRIORS



Страница для автографов

ИЮЛЬ #14 (167) 2004

В НОМЕРЕ



ХИТ?!
MERCENARIES ОТПРАВИТ ВАС НА ОТДЫХ В СЕВЕРНУЮ КОРЕЮ... /32



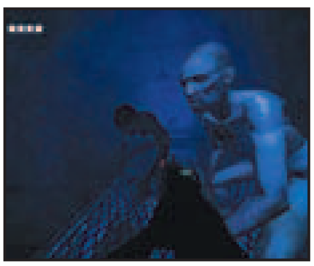
В РАЗРАБОТКЕ
MEN OF VALOR – ЖЕСТОКИЕ ВЬЕТНАМСКИЕ БУДНИ /50



ТЕМА НОМЕРА
ЗАПУСТИВ ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE, ВЫ РИСКУЕТЕ ПОТЕРЯТЬ СВОЮ БЕССМЕРТНУЮ ДУШУ И БЫТЬ СОЖРАННЫМ ДЕМОНАМИ! /16



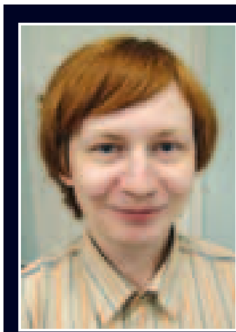
ОБЗОР
FULL SPECTRUM WARRIOR – ВОЙНА, КАКАЯ ОНА ЕСТЬ /74



ОБЗОР
CHRONICLES OF RIDDICK НЕ ПОСРАМИЛ ИМЯ ВИНА ДИЗЕЛЯ! /78



СПЕЦ
ВСЕМ, КТО ПО КАКИМ-ЛИБО ПРИЧИНАМ НЕ СМОГ ПРИЙТИ НА «ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ», МЫ ПРЕДЛАГАЕМ УЗНАТЬ, ЧТО ОНИ ПРОПУСТИЛИ /22



Всем привет!

Спешу обрадовать всех поклонников видеоигр: консольный киберспорт существует и пытается завоевать себе место под солнцем даже в России. Любительские турниры по файтингам уже давно стали обыденным делом, грядут и серьезные чемпионаты. Так, в рамках российского финала WCG 2004 проводились неофициальные соревнования по Halo и Project Gotham Racing 2, а в конце июля «Страна Игр» организует турнир по Soul Calibur II – подробности смотрите в новостях в этом номере. В августе поклонники файтингов со всего бывшего СССР планируют устроить в Москве настоящий праздник консольного киберспорта. Естественно, все эти мероприятия будут достойно освещаться в нашем журнале, уж я это обещаю! И дело тут совсем не в повальном увлечении сотрудников редакции одним всем хорошо известным файтингом. Во всем мире консольные игры не являются чисто однопользовательским развлечением, и наши геймеры ничем не хуже завсегдатаев аркад или пользователей Xbox Live из США, Европы и Японии, просто рынок у нас такой, особенный. Будем надеяться, что положительные тенденции не исчезнут. И, быть может, на следующие WCG Россия отправит не только специалистов по шутерам и стратегиям для PC, но и команду прогеймеров, предпочитающих Halo и PGR2 для Xbox. Да и в европейских чемпионатах по Tekken 4 и Soul Calibur II наши файтеры вполне могут выступить достойно. Готовьтесь, вдруг речь в этих строках идет именно о вас...

– WREN

КОМПЛЕКТАЦИЯ

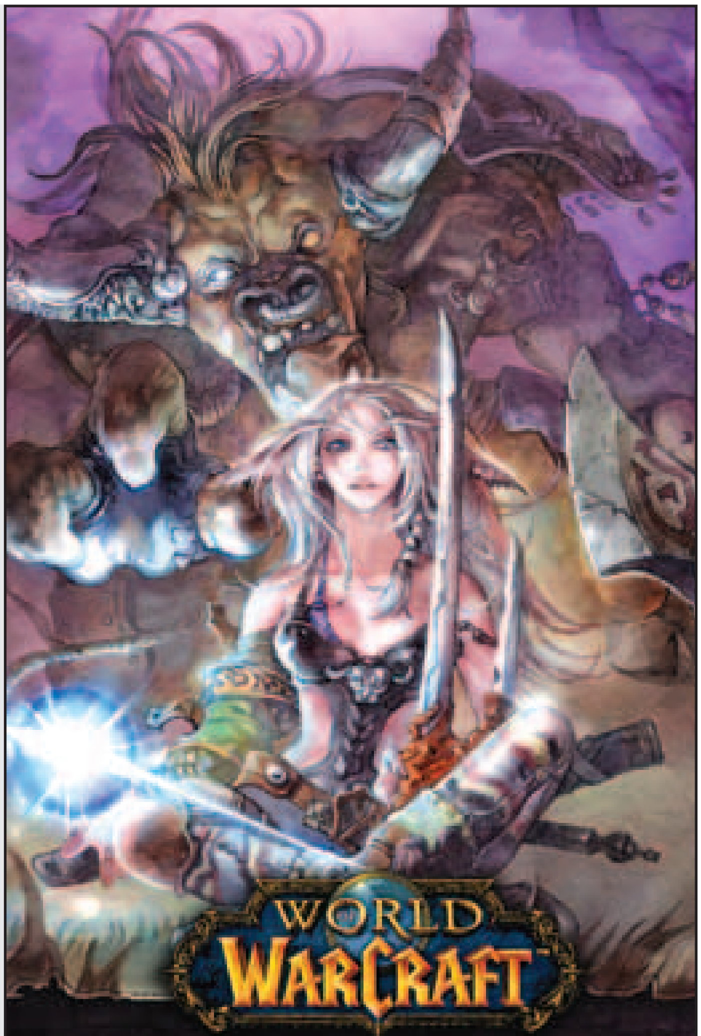
НОМЕР С CD
Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD
Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.



НА ОБЛОЖКЕ: Жак Блан и Акети Саманоске из боевика Onimusha 3: Demon Siege.

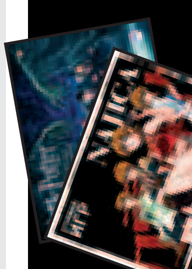


ХИТ?!
КОМПАНИЯ BLIZZARD НЕ ДАЕТ ПОЖИЗНЕННЫХ ГАРАНТИЙ НА СВОИ ИГРЫ, КАЧЕСТВО ЕЕ ПРОЕКТОВ И ТАК ИЗВЕСТНО. WORLD OF WARCRAFT НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ИСКЛЮЧЕНИЕМ ИЗ ЭТОГО ПРАВИЛА. МЫ ЗНАЕМ, МЫ ВИДЕЛИ! /26

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:
- «БЕРСЕРК»
- ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE



БОНУС-ПОСТЕРЫ:
- «АГЕНТ НАДЖИКА»
- HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

ОНЛАЙН

ТАКТИКА & КОДЫ

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№14 (167) июль 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ
Михаил Разумкин razum@gameland.ru главный редактор
Алексей Ларичкин chikitos@gameland.ru редактор
Александр Глаголев glagol@gameland.ru редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер
Юлия Соболева soboleva@gameland.ru лит.редактор/корректор

DVD/CD
Юрий Воронов voron@gameland.ru главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ
Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART
Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Соболев Максим sobolev@gameland.ru менеджер по работе с игровыми издательствами
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER
Game Land Company publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

XBOX NEXT – УЖЕ В 2005?

За последние несколько недель появилось огромное количество новых предположений и слухов, касающихся Xbox Next. И хотя до официального подтверждения компанией Microsoft все они остаются не более чем слухами, просто игнорировать их нельзя. Главная новость состоит в том, что Xbox Next, вероятнее всего, появится в американских магазинах уже в конце 2005 года. И так считают не только журналисты. Представители крупнейших издательств говорят об этом, почти как об известном факте.

Как ни странно, эта новость не вызвала особого ликования даже в рядах поклонников Xbox. Все дело в том, что совершенно неясно, насколько дальновидно поступает Microsoft, форсируя смену поколений консолей. Хотя причины стремления компании перейти на новую платформу вполне понятны. Несмотря на то, что в целом Xbox можно назвать успешным, Microsoft по-прежнему теряет на нем деньги. Кроме того, ее явно не устраивает тот факт, что приходится бороться в лучшем случае за второе место в консольной гонке. Выпустив новую приставку раньше всех, компания могла бы завоевать куда большую долю рынка. Джефф Гриффитс, президент EB, считает, что Xbox Next способен занять 30% рынка. В том, что у самой Microsoft есть все необходимые для этого ресурсы, сомневаться не приходится. По слухам, на рекламную кампанию Xbox Next планируется потратить вдвое больше денег, чем в 2001 году ушло на продвижение оригинального Xbox (а тогда речь шла об $1 млрд.). Однако вопрос в том, насколько охотно разработчики будут поддерживать новую консоль. Примерно половина наиболее громких хитов, выходящих сегодня на Xbox, – это мультиплатформенные проекты. Пока Xbox Next будет на рынке в одиночестве, для него придется делать одни эксклюзивы. Надо ли говорить, что это весьма и весьма рискованно для издателей? Они будут вынуждены вложить немалые деньги в освоение нового «железа». При этом успех игры отнюдь не гарантирован. Когда Dreamcast только появился на свет, многие разработчики продолжали поддерживать оригинальную PlayStation, дожидаясь пока Sony выпустит свою следующую консоль. Именно пример Dreamcast (а до этого – 3DO) показывает, что появление на рынке первым отнюдь не гарантирует победу над конкурентами, скорее – наоборот. Хотя, конечно, нельзя исключать, что у Microsoft припасены какие-то козыри, о которых мы пока не подозреваем. ■

КОРОТКО

ГЛАВА ATARI, БРУНО БОННЕЛ (BRUNO BONNELL), обвинил Sony в том, что она не предоставляет разработчикам достаточно информации о PSP. Неизвестна даже приблизительная начальная цена устройства. Сам он считает, что она составит около $500.

VIACOM ПРОВОДИТ исследования с целью выяснить, насколько эффективной будет реклама в играх. Чуть раньше этим вопросом начала интересоваться Activision. Если результаты исследований окажутся положительными, игровая индустрия может сильно измениться буквально за несколько лет.

В GTA: SAN ANDREAS не будет многопользовательского режима. «Ради него нам пришлось бы пожертвовать слишком многим», – заявили разработчики.

РЕЛИЗ STARCRAFT: GHOST перенесен на 2005 год. Blizzard, издатель проекта, также заявила, что Nihilistic Software, до сих пор работавшая над игрой, больше не имеет к ней отношения. Blizzard рассматривает возможность продолжения разработки собственными силами.

SQUARE ENIX ОБЪЯВИЛА о том, что Kingdom Hearts II выйдет в 2005 году. А вот Dragon Quest VIII появится в японских магазинах уже этой зимой.

CRITERION GAMES собирается выпустить Burnout для PSP. Дата выхода игры не названа.

ОСЕНЬЮ ВЫЙДЕТ третья часть варгейма Airborne Assault от Matrix Games и Panzer Games. На сей раз воевать придется в Греции и на острове Мальта. В остальном – все как прежде.

НАШ ОТВЕТ MTG ONLINE!

В ноябре свет увидит первая русская коммерческая карточная онлайн-игра «Берсерк», в основу которой легла одноименная коллекционная карточная игра в жанре фэнтези (тоже, кстати, первая в России).

Сама карточная игра «Берсерк» существует уже почти год, в настоящее время в нее играют более 2000 человек по России и СНГ. Помимо основного сета игры, авторы уже успели выпустить дополнительный и готовят к изданию второй сет, который выйдет в свет осенью 2004 года вместе с книгой Ника Перумова, поясняющей сюжет игры!

Цель создания компьютерной версии игры – объединить игроков по всему миру и дать им возможность насладиться «чистым» геймплеем, не вникая в все тонкости правил, ведь расчетами займется компьютер. Есть система комнат и вызовов на поединки для игроков различных уровней, биржа, где игроки смогут обменяться картами, общий и приватный чаты, система кланов и отдельный онлайн-рейтинг. Компьютерный клиент не требует установки и позволит без проблем встречаться в поединках и русскоязычным, и англоязычным пользователям. Разработчики постарались преодолеть и основную проблему большинства российских интернет-проектов – сложность оплаты. Заплатить за удовольствие вы сможете при помощи систем интернет-платежей, кредиток и банковских переводов. Датой выхода закрытой альфа-версии игры назначен июль. ■

ТУРНИР «СТРАНЫ ИГР» ПО SOUL CALIBUR II



Сие знаменательное событие произойдет 31 июля – 1 августа в интернет-центре Cafemax на Пятницкой. Регистрация (начало в 11:00) открыта для всех желающих, однако количество участников ограничено – всего 64 человека. В первый день будут проведены игры от 1/64 до 1/16 включительно, во второй – от 1/8 до финала. Используется система Double Elimination, то есть участник окончательно вылетает с турнира лишь после своего второго поражения. В играх от 1/64 до 1/16 бои идут до двух побед, далее – до трех. Настройки таковы: три раунда, 50 секунд, 100 процентов энергии. Играть будем в версию для PlayStation 2, запрещены персонажи Heihachi, Necrid, Assassin, Berserker, Lizardman. Все остальные (включая секретных) будут открыты. Допускается перед боем настраивать шифты по своему усмотрению, однако запрещено «вешать» на них Soul Charge. При регистрации каждый участник выбирает себе двух персонажей – основного и запасного, в дальнейшем на турнире он использует только их. Арены во время боя ставятся либо случайным образом, либо выбираются произвольно – в случае согласия обоих участников. Допускается использование собственных джойстиков.

Генеральным спонсором турнира является компания Thrustmaster, она и предоставила призы.

1) Первое место: Два геймпада Advanced DVD Wireless Gamepad, световой пистолет Beretta 100Hz

2) Второе место: Один геймпад Advanced DVD Wireless Gamepad, световой пистолет Beretta 100Hz

3) Третье место: Один геймпад Advanced DVD Wireless Gamepad

4) Четвертое место: DVD-пульт от Thrustmaster.

Все вопросы относительно турнира можно отправлять на адрес wren@gameland.ru. Кроме того, следите за новостями на http://www.gameland.ru и посещайте наш форум. Информация о турнире также появится на ведущем ресурсе, посвященном российскому консольному киберспорту – http://asof.bmedia.ru. ■

ATARI СТАВИТ НА DRIV3R

В день выхода Driv3r в магазины США, Европы и Австралии поступило 2.5 млн. коробок с игрой для PlayStation 2 и Xbox. Любопытно, что почти все критики отзываются об игре более чем прохладно. Лишь в некоторых рецензиях Driv3r получил высокие оценки, и сразу же появились слухи о том, что эти материалы были заказными. Несмотря на все вышесказанное, аналитики и продавцы считают, что игра станет настоящим бестселлером. Atari стоит на это надеяться, потому что Driv3r – один из главных проектов издательства в текущем году. Если он не оправдает надежд, это может серьезно сказаться на финансовых результатах за год. ■





PLAYSTATION 3 ЗА $500

Аналитики из Wedbrush Morgan Securities считают, что стартовая цена PlayStation 3 может составить не $250-$300, как обычно, а $500. Дело в том, что, по замыслу Sony, PS3 должна стать не просто игровой приставкой, а весьма сложным устройством, снабженным многими функциями из тех, что есть у PSX: например, возможностью проигрывать и записывать DVD и/или Blu-Ray диски. В Wedbrush Morgan Securities считают, что к концу 2006 года (а это, как сейчас считается, самая ранняя возможная дата появления приставки в продаже) добавление подобных функций поднимет розничную цену консоли примерно на $250.

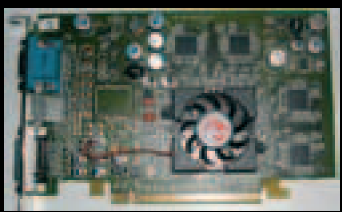
Однако сама Sony не исключает того, что в продажу поступят два варианта PS3. «Обычная» версия приставки, имеющая минимальный набор дополнительных функций, будет продаваться по привычной для нас цене – около $300. Более навороченный вариант будет существенно дороже. ■

РЕКОРД ПРИБЫЛИ ДЛЯ ATI

Объем прибыли ATI в третьем квартале текущего финансового года достиг рекордной для компании отметки в $48.6 млн. Доход составил $491 млн. Главных причин, благодаря которым ATI удалось добиться столь впечатляющих результатов, две. Во-первых, на рынке появились первые видеокарты стандарта PCI Express. А во-вторых, темп продаж GameCube, для которого ATI производит графические чипы, за последнее время заметно вырос. Вероятно, в ближайшие годы положение компании на рынке лишь упрочится, так как она будет заниматься производством графических подсистем для новых консолей Microsoft и Nintendo. ■



Так выглядит «начинка» GameCube.



Темпы продаж видеокарт от ATI возросли.

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

МНОГОСТРАДАЛЬНЫЙ ДОЛГОСТРОЙ Street Racing Syndicate от Namco (а ранее – от 3DO) все-таки выйдет на PC, но, по словам представителей Namco, «чуть позже, чем на консолях». Учитывая, что релиз для PS2, Xbox и GameCube запланирован на конец лета, можно предположить, что PC-версия появится на прилавках осенью.

В ДЕКАБРЕ КОМПАНИЯ «Новый Диск» выпустит в России тактический шутер от первого лица SPECNAZ: Project Wolf , разработанный Cauldron. Сюжет повествует о доблестных бойцах спецназа, которые ищут пропавший самолет с принадлежащим России ядерным оружием. Игра будет полностью переведена на русский язык и поступит в продажу как в «джевеле», так и в подарочной упаковке. Рабочее название русской версии – «Спецназ: Операция «Волк».

ПИТЕР МУР ДАЕТ СОВЕТЫ SONY И NINTENDO

Вице-президент Microsoft, Питер Мур (Peter Moore), призвал Sony и Nintendo последовать примеру Microsoft и построить свои следующие приставки по принципу, использованному в пакете XNA. Это означает, что разработчики должны получить такую систему для создания игр, которая позволит им заниматься прежде всего творчеством и лишь во вторую очередь – преодолением трудностей, возникающих при практической реализации задуманного. Разумеется, Мур не рассчитывает на то, что Sony и Nintendo внемлют его словам и изменят свои маркетинговые стратегии, чтобы воспользоваться подкинутой Microsoft идеей. Главная цель выступления Мура состояла в том, чтобы в очередной раз привлечь внимание прессы к XNA и рассказать, почему эта разработка столь хороша. В общем-то, ему это удалось. ■

ВАКАНСИИ В НАШЕМ ИЗДАТЕЛЬСТВЕ

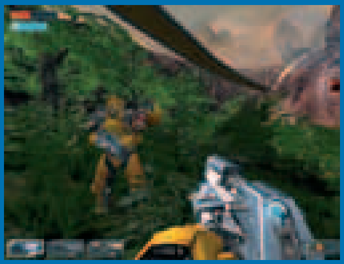
Журналу «Путеводитель: PC Игры» требуются авторы, готовые писать исчерпывающие и подробные прохождения PC-игр, а также тактические советы и хинты.

Требования к кандидатам:

- безмерная любовь к играм;
- отличное знание любимых игровых вселенных или серий;
- желание делиться собственным игровым опытом с аудиторией журнала;
- умение понятно и доходчиво излагать свои мысли;
- ответственный подход;
- готовность полностью проходить игры (вплоть до изучения мелейших деталей и нюансов);
- желательно знание английского языка и опыт работы в данной сфере.

Резюме и примеры работ присылайте Анатолию Норенко (spoiler@gameland.ru) и Петру Головину (golovin@guides.ru). ■

VU GAMES РАЗГОНЯЕТ SIERRA





В ходе проводимой внутри Vivendi Universal Games реструктуризации было принято решение уволить около 350 человек. Сильнее всего это затронет Sierra. Почти все ее сотрудники остались без работы. Офис компании будет закрыт в течение ближайших месяцев. Тем не менее, VU Games намерена и впредь использовать торговую марку Sierra. Отрадно хотя бы то, что на Half-Life 2 и Tribes: Vengeance (играх, которые Sierra должна была издавать) эти пертурбации никак не скажутся. Кто совсем не пострадал от реструктуризации, так это Blizzard, сотрудники которой сейчас трудятся над World of Warcraft. ■

КОРОТКО

ПО ВСЕЙ ВИДИМОСТИ, компания Taldren, разработчик Star Trek: Starfleet Command и отложенного издателем в долгий ящик шутера Black9, как никогда близка к тому, чтобы закрыться. Некоторое время назад на форумах компании сотрудники обсуждали прекращение деятельности компании в Северной Америке и возможный переезд в Корею для разработки некой MMORPG, после чего форумы были закрыты «на профилактику». Подробности о судьбе компании – в следующем номере «СИ».

EIDOS ПЕРЕНЕСЛА релиз Shellshock: Nam '67 на сентябрь этого года. Представители компании уверяют, что игра готова. Просто лето – не лучшее время для выпуска проекта, который должен стать хитом. В Eidos считают, что в результате переноса даты выхода на будущий финансовый год, компания может потерпеть небольшой убыток по итогам текущего.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ОСНОВАТЕЛЬ New World Computing Джон ван Канегем отныне работает в NCsoft. Официальная должность – исполнительный продюсер еще не анонсированной онлайновой игры.

VIVENDI UNIVERSAL GAMES собирается издавать игры для PS2 и GBA в Японии. В настоящий момент анонсированы следующие проекты: Van Helsing (PS2), Crash Bandicoot Advance (GBA), Spyro Advance (GBA), Red Ninja (PS2), Crash Bandicoot 5 (PS2).

NINTENDO НЕ СОБИРАЕТСЯ ПОКУПАТЬ НЕЗАВИСИМЫЕ СТУДИИ

Президент Nintendo, Сатору Ивата (Satoru Iwata), заявил, что в планы его компании не входит покупка компаний-разработчиков. Вместо этого политика Nintendo направлена на установление более прочных отношений с независимыми студиями. На фоне того, что многие западные компании объявили о своем нежелании поддерживать GameCube, это кажется весьма разумным решением.

Подобное заявление Ивата сделал не просто так. Ведь Nintendo имеет гигантские запасы денежных средств. В настоящий момент на счетах компании находится более $6 млрд. Со стороны аналитиков и прессы было вполне логично предположить, что деньги эти нужны Nintendo в том числе и для покупки независимых студий. Ранее эти деньги были своеобразным «стабилизационным фондом», необходимым на случай непредвиденных ситуаций. Однако из-за падения курса доллара Nintendo потеряла очень большие деньги в текущем году именно за счет обесценивания этих своих резервов, а не плохих продаж игр. Соответственно, появились слухи о том, что компания планирует потратить их часть на покупку крупных студий разработчиков.

Впрочем, все вышесказанное не помешало Nintendo объявить о намерении увеличить находящийся в ее распоряжении пакет акций Bandai. Ивата снова опроверг предположения о возможном поглощении, однако нельзя исключать, что председателем совета директоров Bandai в скором времени станет ставленник Nintendo. Это может серьезно сказаться на положении дел на японском игровом рынке. ■

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

В ОКТЯБРЕ ВЫЙДЕТ расширение к онлайновой RPG Star Wars: Galaxies под названием Jump to Lightspeed. Игре недавно исполнился ровно год, в связи с чем к выходу expansion pack'a приурочена «раздача слонов» – пользователи, стаж которых насчитывает шесть месяцев, вместе с расширением получат в свое полное распоряжение шикарную космическую яхту, на которой смогут с комфортом бороздить бескрайние просторы онлайнового космоса.

THE ADVENTURE COMPANY, последний оплот квестостроителей, подписала с польской конторой Detalion (разработчики Mysterious Journey II и Schizm) договор на издание Sentinel: Descendants in Time. Все как обычно – паренек по имени Бени бродит по пещерам, оставшимся от древней цивилизации, и разгадывает тонны пазлов. Релиз намечен на ноябрь.

VIVENDI UNIVERSAL GAMES выпустит в начале 2005 года трехмерный action/adventure по мотивам анимационного фильма Robots от кинокомпании Twentieth Century Fox. Игра о похождениях Родни Копперботтома, спасающего механический мир от злобного тирана, разрабатывается британской студией Eurocom Entertainment Software. Пока неизвестно, будут ли фигурировать в игре Халле Берри и Мел Брукс, озвучивавшие мультфильм, также выходящий на экраны в начале 2005 года.

А ВЫ НЕ БЫЛИ НА ТАИТИ?

Компания «Акелла» подписала соглашения с Эдуардом Успенским на использование персонажей серии книг про Простоквашино и Александром Курляндским на использование персонажей книги «А вы не были на Таити?» в детских приключенческих играх. В настоящее время студией Electronic Paradise разрабатывается классический двухмерный квест для детей от пяти до десяти лет «Простоквашино: В поисках клада», создающийся с использованием собственного движка. Второй проект – трехмерная игра от Spector Studio по мотивам мультфильма «Возвращение блудного попугая», с главным героем попугаем Кешей. По всей вероятности, обе игры появятся на прилавках уже к Новому году. Стоит отметить, что в дальнейшем линейки проектов о Простоквашино и попугае Кеше, скорее всего, будут продолжены. Кроме того, в разработке находится и новый детский проект по мотивам книг Кира Булычева. ■



ЦИФРОВЫЕ МОЛИТВЫ

Группа ветеранов индустрии компьютерных игр, а точнее сектора обучающих приложений, основала студию Digital Praise, которая будет специализироваться на... христианских играх. Президент студии Том Бин заявил по поводу специализации новой команды буквально следующее: «Digital Praise основывается на принципе, что веселые, увлекательные компьютерные игры не обязательно должны быть наполнены насилием, сексом, ненавистью или изображениями ужаса». Уже закуплена лицензия на разработку двух проектов по мотивам серии радиопередач Adventures in Odyssey. ■

КОРОТКО

САЙТ GAMESTOP и интернет-магазин EB Games объявили, что Doom 3 поступит в продажу третьего августа. Представители Activision, в свою очередь, заявили, что считать эту дату официальной не стоит, а игра выйдет, «когда будет готова... этим летом», что, впрочем, не сильно расходится с вышеуказанной датой.

СТУДИЯ CLIMAX «с болью в сердце» закрыла разработку Warhammer Online из-за недостатка финансов. Сама студия в полном порядке и вовсю работает над новым проектом.

ГОНОЧНАЯ АРКАДА MASHED от Empire Interactive будет выпущена в России компанией «Бука» пятого августа.

EIDOS ПЕРЕНЕСЛА ВЫХОД ShellShock: Nam '67 на сентябрь. Логичный шаг – осенью продажи новых игр обычно бывают выше, чем летом.

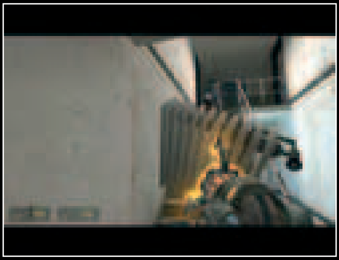
В ТЕЧЕНИЕ ЭТОГО ГОДА ATARI создаст PC-версию теннисного симулятора Top Spin, выпущенного в прошлом году для Xbox компанией Microsoft. Игра примечательна тем, что в ней можно воспитывать и тренировать собственного теннисиста.

LUCASARTS ПЕРЕНЕСЛА дату релиза Star Wars: Republic Commando с осени 2004-го на первые месяцы 2005-го года.

HALF-LIFE 2 В АВГУСТЕ?

Гейб Ньюэлл написал на форуме сайта hl2fallout.com, что «признавая нашу слабость по части планирования, мы все же планируем отправить в Sierra готовую игру в августе». Впрочем, считать это официальной датой релиза Half-Life 2 все же не стоит.

Также обнародован список актеров, которые примут участие в озвучивании игры. Роберт «Benson» Гийом сыграет доктора Эли Вэнса – героя, перекочевавшего из первой части Half-Life, его ассистентка Джудит Моссман будет озвучена актрисой Мишель Форбс, известной по роли Энсайн Ро из Star Trek: The Next Generation. Дочь Вэнса по имени Эликс получит голос не засветившейся доселе актрисы Мерл Дэйндридж, а британец Джим Френч займется ролью отца Григори. Злобный доктор Уоллес Брин, сотрудничающий с инопланетными захватчиками, заговорит голосом Роберта Калпа, игравшего в I Spy, а за всех рабов инопланетян будет отдуваться обладатель премии «Оскар» Луис Госсетт, сыгравший в 1985 году в фантастическом триллере Enemy Mine. Знакомые по первой части голоса тоже будут – Майк Шапиро озвучит G-Man'а и бывшего сотрудника службы безопасности и приятеля Гордона Фримана Барни Калхауна, а Гарри С. Робингс подарит свой голос доктору Исааку Клейнеру. Главный герой по-прежнему будет безмолвным. ■







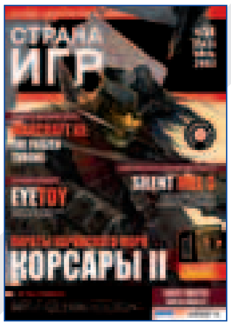
Луис Госсет примет участие в озвучке HL2.

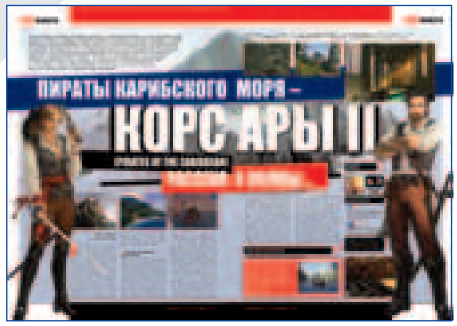
FLASHBACK

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН (WREN@GAMELAND.RU)

1 ГОД НАЗАД — 14(143) 2003

НА ОБЛОЖКЕ: Пираты Карибского моря

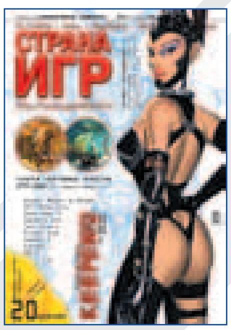




Летом прошлого года темой номера стал один из самых громких проектов российских разработчиков – «Пираты Карибского моря», родившиеся на базе «Корсаров 2». К слову, оригинальная версия игры все еще находится в разработке и должна поступить в продажу лишь ближайшей осенью на радость фанатам. Другая уникальная фича номера – 16-страничная вкладка с пилотным номером журнала «Путеводитель», где как раз и было опубликовано полное прохождение «морского» хита от «Акеллы». Впрочем, достойных игр в том июле появилось множество – чего стоит хотя бы Warcraft III: The Frozen Throne, покоривший сердце Сергея Овчинникова? А всеми любимый А. Купер отбросил свою природную лень и зажигал перед экраном EyeToy, о чем и поведал на страницах журнала. Отвлекался он только на самый правильный симулятор боевого робота Steel Battalion от Capcom. ■

5 ЛЕТ НАЗАД — 14(47) 1999

НА ОБЛОЖКЕ: Dungeon Keeper 2



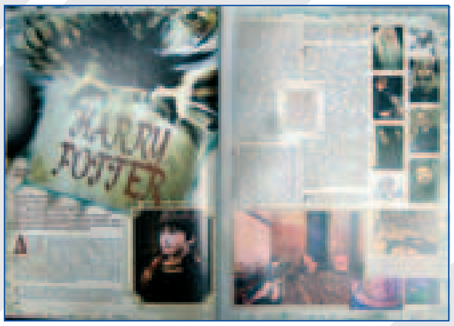


Что нас волновало в 1999 году? Разумеется, всевозможные слухи и новости о PlayStation 2. В то время как часть геймеров спокойно готовилась к покупке Dreamcast, остальные жадно впитывали информацию о том, что Sony продемонстрировала свой «черный гробик» разработчикам. На обложку же была вынесена игра для PC – незабвенный Dungeon Keeper 2. Оригинальная стратегия в свое время произвела фурор – геймерам в новинку было отыгрывать роль злодеев, плетущих коварные замыслы в кошмарных подземельях, куда время от времени врываются отряды бравых рыцарей и магов, жаждущих справедливости – на словах – и накопленных вашим трудом богатств – на деле. Сиквел оказался еще более красивым и продуманным, хотя уже не мог считаться инновационным. Из игр, что еще только находились в разработке, следует отметить MDK 2. Пресса недоумевала: почему проект доверили BioWare, а не Shiny, создателю оригинального хита. ■

3 ГОДА НАЗАД 14(95) 2001

НА ОБЛОЖКЕ: Soul Reaver 2





Центральной тема номера стал аналитический материал об игровом рынке. Тогда, напомним, решалась судьба консолей нового поколения, и аутсайдером мы (возможно, не совсем прозорливо) назвали Xbox. Заметим, что одним из наиболее перспективных проектов Сергей Овчинников назвал Project EGO. Он «дожил» и до наших дней, только ныне носит название Fable. Дата релиза? По-прежнему под вопросом. То же относится и к феномену Гарри Поттера, о котором рассказывает спец под авторством Максима Зайца. Три игры по мотивам фильмов по мотивам книг это наглядно доказали, самая свежая буквально на днях добралась до России. А вот в разделе Widescreen рассказывали об обратном феномене – кинолентах, основанных на сюжете видеоигр – от «Братьев Марио» до убогой «Лары Крофт». Впрочем, некоторые отнюдь не нуждаются в широком экране – первый эпизод Xenosaga (игра попала в рубрику «Хит?!») и так изобилует длиннющими видеороликами. ■

7 ЛЕТ НАЗАД 6(14) 1997

НА ОБЛОЖКЕ: DOMINION





В далеком 1997 году «Страна Игр» выходила совсем даже не два раза в месяц. Так что нам опять придется листать памятный номер, где засветились такие хиты как StarCraft и Fallout.

Что удивительно, даже в разделе новостей половина заметок, как говорится, пережила свое время. В аналитических материалах и годы спустя мы ссылались на ситуацию с проектом слияния Sega и Bandai, рассказывали о проблемах 64DD, а уж Питер Молине, именно в 1997 году покинувший Bullfrog, и вовсе упоминается в каждом номере «СИ». Смотрим дальше, и видим рецензию на ролевую игру Betrayal in Antara. Помните, не так давно в «СИ» в разделе Bookshelf рассказывалось о книге по мотивам первой части серии, Betrayal at Krondor? Удивительное совпадение, но именно в этот номер попал и обзор Star Fox 64, которая вскоре получит достойное продолжение на GameCube. ■



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 11.06–04.07

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**Harry Potter and the Prisoner of Azkaban**	**35**
2	**Gran Turismo 4 «Prologue»**	**23**
3	**This is Football 2004**	**16**
4	Tekken 4	15
5	Grand Theft Auto: Vice City	14
6	Spider–Man: The Movie	13
7	Shrek 2	12
8	Red Dead Revolver	11
9	Pro Evolution Soccer 3	10
10	Bionicle	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**Harry Potter and the Prisoner of Azkaban**	**60**
2	**UEFA Euro 2004**	**19**
3	**Hitman: Contracts**	**14**
4	«Князь тьмы»	12
5	Far Cry	12
6	«Властители земель III. Русская версия»	15
7	The Sims Double Deluxe	14
8	Need for Speed: Underground	11
9	Empire Earth	10
10	Counter–Strike: Condition Zero	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**«Князь тьмы»**	**26**
2	**«Painkiller – крещеный кровью»**	**20**
3	**Far Cry (DVD)**	**19**
4	Singles: Flirt Up Your Life	19
5	Far Cry	18
6	«Периметр»	17
7	«BGE: За гранью добра и зла»	13
8	Castle Strike	13
9	«Фабрика звезд»	12
10	«В тылу врага»	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит–парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 14.06–27.06

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**Driv3r**	**68**
2	**Pro Evolution Soccer 3**	**31**
3	**Harry Potter and the Prisoner of Azkaban**	**25**
4	Hitman: Contracts	23
5	Need for Speed: Underground	23
6	Gran Turismo 3 A–Spec	22
7	Gran Turismo 4 «Proloque»	21
8	Prince of Persia: The Sands of Time	18
9	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	17
10	The Suffering	17

КОММЕНТАРИЙ

Хит–парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

ХИТ-ПАРАД 25.06 – 03.07

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Championship Manager: Season 03/04**	**Eidos**
2	**Joint Operations: Typhoon Rising**	**Novalogic**
3	**Ground Control Ii: Operation Exodus**	**Sierra**
4	Thief: Deadly Shadows	Eidos
5	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Electronic Arts
6	Far Cry	Ubisoft
7	CSI: Dark Motives	Ubisoft
8	The Sims Triple Deluxe	Electronic Arts
9	The Sims	Electronic Arts
10	Shrek 2	Activision

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Driv3r**	**Atari**
2	**Shrek 2**	**Activision**
3	**Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow**	**Ubisoft**
4	UEFA Euro 2004 Portugal	Electronic Arts
5	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Electronic Arts
6	Red Dead Revolver	Rockstar
7	Hitman: Contracts	Eidos
8	Champions of Norrath: Realms of Everquest	Ubisoft
9	SingStar	SCEE
10	Smash Court Tennis Pro Tournament 2	Namco

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Mario Golf: Toadstool Tour**	**Nintendo**
2	**Shrek 2**	**Activision**
3	**Pokemon Colosseum**	**Nintendo**
4	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Electronic Arts
5	Sonic Heroes	Sega
6	Super Mario Sunshine	Nintendo
7	The Simpsons: Hit & Run	Sierra
8	Harvest Moon: A Wonderful Life	Ubisoft
9	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
10	Super Smash Bros. Melee	Nintendo

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Driv3r**	**Atari**
2	**Full Spectrum Warrior**	**THQ**
3	**Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow**	**Ubisoft**
4	Shrek 2	Activision
5	UEFA Euro 2004 Portugal	Electronic Arts
6	Red Dead Revolver	Rockstar
7	Shadow Ops: Red Mercury	Atari
8	Thief: Deadly Shadows	Eidos
9	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Red Storm
10	Ninja Gaiden	Microsoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	**Let's Make a J. League Pro Soccer Club '04**	**Sega**	**PS2**
2	**Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose**	**Namco**	**PS2**
3	**Dragon Quest Characters: Toruneko's Great Adventure 3 Advance**	**Square Enix**	**GBA**
4	Jissen Pachislot Hokutonoken	Sammy	PS2
5	Memories Off Sorekara	Kid	PS2
6	Third Year B-Team Kinpachi-Sensei	Chunsoft	PS2
7	Mario vs Donkey Kong	Nintendo	GBA
8	Pikmin 2	Nintendo	GC
9	Famicom Mini: Ganbare Goemon! Karakuri Douchuu	Nintendo	GBA
10	Silent Hill 4: The Room	Konami	PS2

КОММЕНТАРИЙ

Второй эпизод Xenosaga в первый же день разошелся тиражом более чем в сотню тысяч экземпляров. Увы, но это маловато для проекта такого масштаба. А еще хочется отметить успех Red Dead Revolver. И зачем Capcom отказалась его издавать?

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 ИЮЛЯ 2004 ГОДА

	Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
	16	Aura: Fate of the Ages	The Adventure Company	Европа	PC
●	16	Besieger	DreamCatcher Interactive	Европа	PC
●	16	Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Европа	PS2
	16	Creatures: The Albian Years	Fusion Labs	Европа	PC
	16	Lamborghini FX	Titus Software	Европа	PS2
●	16	The Suffering	Encore Software	Европа	PC
	19	Army Men: Sarge's War	Global Star Software	США	PS2, Xbox
●	19	Chaos League	Strategy First	США	PC
●	19	I of the Dragon	Strategy First	США	PC
	19	Time of Defiance	Strategy First	США	PC
	20	Catwoman	Electronic Arts	США	PC, PS2, Xbox, GC, GBA
●	20	Puyo Pop Fever	Sega	США	GC
	20	Room Zoom	Jaleco Entertainment	США	PC
●	20	Sudeki	Microsoft	США	Xbox
	21	Cold War Conflicts	GMX Media	США	PC
●	22	Worms 3D	Acclaim	США	Xbox
	23	America's Ten Most Wanted	Encore Software	Европа	PS2
	23	Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Европа	Xbox
●	23	F1 2004	SCEE	Европа	PS2
●	23	Ghost Master	Empire Interactive	Европа	Xbox
●	23	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft	Европа	GC
●	26	Alpha Black Zero: Intrepid Protocol	Playlogic	США	PC
●	26	EverQuest: Platinum	Sony Online Entertainment	США	PC
	26	Hamtaro: Ham-Ham Games	Nintendo	США	GBA
	26	Wings of Power: WWII Heavy Bombers and Jets	Shockwave Productions	США	PC
●	27	Crimson Tears	Capcom	США	PS2
●	27	Dog's Life	Hip Games	США	PS2
	27	Echo Night: Beyond	Agetec	США	PS2
●	30	Alpha Black Zero: Intrepid Protocol	GMX Media	Европа	PC
●	30	Defender of the Crown	Metro 3D	Европа	GBA
	30	Wings Advance	Zoo Digital Publishing	Европа	GBA
●	30	World War Zero: Ironstorm	Wanadoo	Европа	PS2
●	31	Postal 2: Apocalypse Weekend	Running With Scissors	США	PC

● «Страна Игр» рекомендует обратить внимание

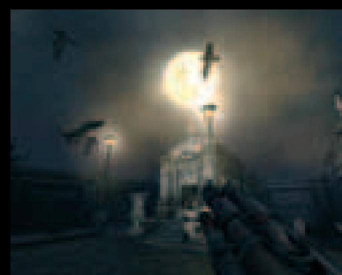
СПИСОК РОССИЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 ИЮЛЯ 2004 ГОДА

Оригинальное название	Русское название	Издатель в России
20000 League Under the Sea	-	Руссобит-М
Aura	-	Акелла
Battle for Troy	Троя	Руссобит-М
Catan Колонизаторы	-	Руссобит-М
Chemicus	Химикус 2	МедиаХауз
Crazy Machines	Заработало!	МедиаХауз
Le Petit Prince	Маленький принц	МедиаХауз
Giant Eagle		Руссобит-М
Learn to speak		Руссобит-М
Lion King – Timon & Pumba	Король лев. Тимон и Пумба	Новый Диск / Snowball
Little Polar Bear and the Great Bear	Медвежонок Ларс и Большая Медведица	Руссобит-М
Little Polar Bear Take me Home!	Медвежонок Ларс: возвращение домой	Руссобит-М
Little Polar Bear's Voyage	Медвежонок Ларс: удивительное путешествие.	Руссобит-М
Master Lee	-	Руссобит-М
Port Royale 2	Порт Рояль II	Акелла
Postal 2: Apocalypse Weekend	-	Акелла
Red Jets Крылья России	-	Акелл
Soldner Soldner:бойцы спецназа	-	Руссобит-М
Starship Catan	-	Руссобит-М
The Boss: La Cosa Nostra	Крестный отец: Честь семьи	Акелла
The Dream Job in Rosemond Valley	Хозяйка Долины Роз	Новый Диск
Thunderbolt 2	-	Акелла
Tiny Cars 2	Маленькие машинки	Новый Диск
Transport Giant	Транспортный олигарх	Акелла JoWooD

Начиная с этого номера, мы начинаем публиковать списки релизов компьютерных игр в России. К сожалению, в большинстве случае точной информации о дате поступления в продажу нет, поэтому мы просто приводим алфавитный список проектов, которые появятся в магазинах во второй половине июля.

ИЗ АДА

DreamCatcher и People Can Fly анонсировали Painkiller: Battle out of Hell – выходящий зимой add-on к шутеру Painkiller. Расширение будет включать в себя одиночную кампанию из десяти уровней, а также целый ряд мультиплеерных режимов игры, уровней и моделей. Кроме того, планируется расширить арсенал вооружения, причем пользоваться новыми видами можно будет и в одиночной игре, и в мультиплеере. Вместе с add-on'ом фэны получат в свое полное распоряжение редактор уровней. ■









МИРНЫЕ КОРЕЙЦЫ ГРОЗЯТ ВОЙНОЙ

Мини-скандал разгорелся в Корее в связи с сюжетом игры Tom Clancy's Ghost Recon 2, которая должна поступить в продажу в декабре. Напомним, что сюжет игры – о корейском генерале, захватившем власть над страной и вторгшемся в Китай. По этому поводу корейские официальные лица сделали следующее заявление. «Через пропаганду, развлечения и кино, американцы демонстрируют всему миру свою ненависть к нам. Сейчас для них это всего лишь игра, но война для них будет совсем не игрой. На войне они познают лишь горечь поражения и ужас смерти». Кристофер Аллен, дизайнер игры, отверг все претензии, заявив, что «когда команда разрабатывала сценарий, целью было отстраниться от реальных событий, но в то же время иметь достаточно логичные причины для конфликта. Сюжет сфокусирован на группе отщепенцев корейской армии, которая и разожгла конфликт, и не имеет ничего общего со всей корейской нацией».■


Суперакция ULTRA
"Три семерки - не всегда портвейн
Или операция "С ULTRA по миру
не пойдешь, а поедешь!" *
* "Уважаемые клиенты Ultra Computers! Только с 7 июля по 7 августа, приобретая в одном из наших магазинов мебель компании Бюрократ, Вы получаете уникальную возможность выиграть летнее путешествие!
Семь путевок
в седьмом месяце лета
от семи вендоров!
®
бюрократ
ULTRA
COMPUTERS
www.ultracomp.ru

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2
- **ЖАНР:** action/adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** http://www.capcom.co.jp/onimusha

Сложно назвать Onimusha 3 революционной игрой, все ее идеи очевидны. Лучшее из геймплея предшественников, некоторые наработки загнивающего, но все еще популярного сериала Devil May Cry, отказ от пережитков прошлого (статические бэкграунды и система управления в духе ранних Resident Evil), новый мощный графический движок, еще более впечатляющий сюжет и умело сбалансированный уровень сложности боев и логических загадок – вот такой у нас рецепт хита. Впрочем, поговорим обо всем по порядку.



КИНЕМАТОГРАФИЧНОСТЬ

Две звезды подарили свою внешность героям игры. Такеси Канесиро – прототип самурая Акети Саманоске, Жану Рено досталась «роль» парижского полицейского Жака Блана. Да, наверное, без этого можно было и обойтись – Squaresoft, к примеру, придумывала культовых персонажей самостоятельно. Но Onimusha 3 по качеству CG-роликов (да, пожалуй, и тех, что используют движок игры) легко может сравниться с лучшими представителями жанра Japanese RPG, соответственно сюжетные сцены игры превращаются в ту самую «вкусную конфету», ради которой хочется проходить локацию за локацией. Ведь так приятно взглянуть на прыжок Жана Рено на мотоцикле с причала средневекового японского порта к торопливо уходящему в море парусному кораблю...

ДЕЙСТВИЕ

Достаточно было использовать прямое управление аналоговым джойстиком движений героя, чтобы скорость геймплея подпрыгнула почти до уровня Devil May Cry. «Почти» во многом обеспечивается отсутствием кнопки прыжка героя и, соответственно, воздушных атак. Баланс между боями с монстрами и загадками смещен в сторону первых, в результате Onimusha 3 может быть отнесена чуть ли не к жанру beat'em up. Уместно сравнить, к примеру, с Lord of the Rings: The Return of the King. Или – если зайти с другого конца – с Samurai Warriors и Drakengard. Что удивительно, во всех случаях Onimusha оказывается на высоте. Ключ к успеху – различие в стиле ведения боя у двух основных героев. Акети орудует мечами, на дальней дистанции использует лук со стрелами. Жак применяет кнут и его модификации – разделяющийся на сегменты меч (как у Айви из Soul Calibur II), составное копье и железный шипастый шар на цепочке. Фанаты холодного оружия пусть поправят меня, если я допустил неточность в описании. Главное, что Жак может «доставать» врагов на куда большем расстоянии, а также захватывать их, притягивать к себе и добивать из пистолета. Кроме этого, кнутом можно цеплять ящики и бочки, а затем швырять их во врагов. Обучаться дополнительным приемам вы будете по мере прохождения игры, так что бои всегда останутся разнообразными и интересными. К Акети это тоже относится – применять каунтер-хиты (опять же, в лучших традициях файтингов) не так-то просто, а эффективность их высока...

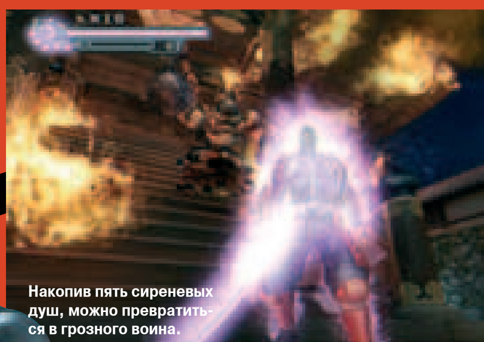
ПРОСТОТА

Первая Onimusha расценивалась как «Resident Evil про самураев», и вполне справедливо. Неспешные бои сочетались с зубодробительными

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

МЕЖДУ ПРОШЛЫМ И БУДУЩИМ

Трилогия должна завершаться достойно, иначе она теряет шансы стать тетралогией. Окажись Onimusha 3 лишь переложением идей двух первых частей, эксплуатируй игра их успех в лучших традициях Capcom, она добилась бы коммерческого успеха – куда ж без этого, – но исчерпала бы тем самым потенциал серии. Ничего подобного не произошло.



Накопив пять сиреневых душ, можно превратиться в грозного воина.



Сногсшибательные магические спецэффекты – визитная карточка серии.



ЭЛЕМЕНТЫ ПЛАТФОРМЕРА

ЧЕРВЯК ДЖИМ ЖИВ!

Вооруженный плазменным кнутом Жак подозрительно смахивает на популярного героя древних хитов от Shiny Entertainment. И действительно – он умеет не только отбиваться им от врагов, но и цепляться за… ммм… волшебных летающих насекомых (иначе их никак не назвать, увы), которые «развешаны» в специально предназначенных для этого местах. Такой прием позволяет преодолевать реки, запрыгивать на крыши зданий и так далее. Саманоске это недоступно, ведь обычного прыжка в Onimusha как не было, так и нет.



головоломками и запутанным дизайном локаций. Конечно, само по себе это не является недостатком, но если в RE медлительность врагов объяснялась их природой (зомби все же), то для Onimusha куда более подходящим казался динамичный геймплей. А для его внедрения необходимо было усилить action-аспект игры, пожертвовав adventure. Это и произошло в третьей части. В Onimusha 3 по-прежнему надо искать карту местности, но, во-первых, она и так всегда попадается на глаза, во-вторых, дизайн локаций таков, что в них можно ориентироваться и «на глазок». Нет больше запутанных одинаковых коридоров – вы всегда однозначно определите, где находитесь и куда идти дальше. Исчезла и система обмена предметами между NPC и героями, использованная в Onimusha 2. Конечно, остался такой аспект, как поиск сундуков с ценными призами, – они могут быть спрятаны в укромных местах, за бочками, ящиками или же в зарослях хищных растений. Но искать их стало легче благодаря появлению феи Ако. В некоторых точках она сигнализирует геймеру об обнаружении чего-нибудь (в недоступном для героя-человека месте!), а затем по его команде летит за призом. Она же



Разделяющийся на сегменты меч позволяет Жаку атаковать врагов издалека. Нужды в луке со стрелами у него нет.





ВЫ ЛЮБИТЕ СМЕЯТЬСЯ?
ГИЛЬДЕНСТЕРН – ТОЖЕ!

Сюжет Onimusha 3 оставляет двойственное впечатление. С одной стороны, байки о перемещениях во времени годятся для среднего пошиба тупого фантастического фильма. С другой – в игре удалось рассказать действительно захватывающую историю не без доли умных мыслей. Сюжетная линия, повествующая об отношениях сына Жака и его новой возлюбленной, и вовсе подошла бы для JRPG. Персонажи самобытны, диалоги хороши, но… Все портит традиционный «ужасный смех злодея», как будто перекочевавший из примитивных детских мультиков. Я не хочу более встречать его в играх, никогда.



ВСЕМ ИЗВЕСТНО, ЧТО ЛОГИЧЕСКИЕ ЗАГАДКИ В КВЕСТАХ ВСЕГДА ИЛИ ПОЧТИ ВСЕГДА ГЛУПЫ И УЖ ТОЧНО НЕЛОГИЧНЫ.





собирает аптечки и прочие полезные штуки, «вываливающиеся» из убитых монстров.

При этом я не хочу сказать, что Onimusha 3 «глупее» предшественников. Загадки стали более интересными и разнообразными, возможности героев расширились. И опять вспоминаем об Ако. Фея умеет путешествовать во времени – фактически это означает, что вы можете переключаться между Саманоске и Жаком по своему желанию (но не везде, а в специальных точках) и даже передавать предметы от одного к другому! Самые эффектные загадки как раз на это и рассчитаны. Если Жак что-то изменит в прошлом, то находящийся в том же месте, но в другое время Саманоске ощутит последствия. К слову, по этому поводу уместно вспомнить о Chrono Cross, замечательной RPG для PS one, так и не получившей продолжения...


Тип спецатаки зависит от экипированного оружия. При ее использовании расходуется магическая энергия.

ВЕРДИКТ

БАНЗАЙ!



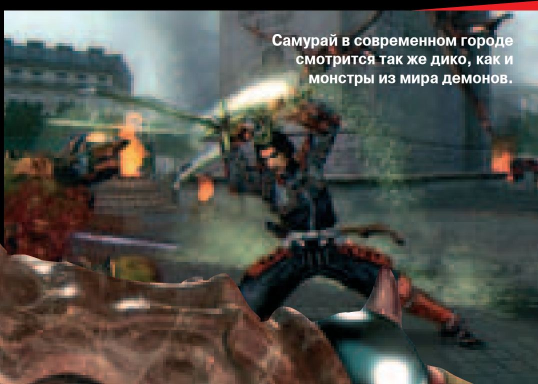
8.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Великолепная трехмерная графика, захватывающий сюжет, продуманная система боя.

МИНУСЫ
Не вполне удачная озвучка, игра местами кажется однообразной, простые головоломки и линейное прохождение.

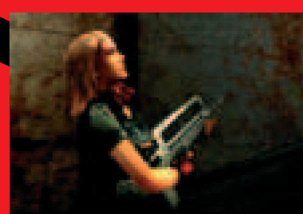
Очередной хит от Capcom. Не новое слово в жанре, не идеал, но очень близок к нему.

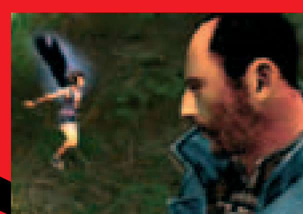

Самурай в современном городе смотрится так же дико, как и монстры из мира демонов.

ГЛУПЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ADVENTURE
МОЖЕТ БЫТЬ, ТАК И НАДО?

Всем известно, что логические загадки в квестах всегда или почти всегда глупы и уж точно нелогичны. Как правило, добравшись до action/adventure или RPG, они обретают смысл и привязываются к сюжету. Но не до конца. Onimusha 3 – отличный пример. Да, заниматься поиском недостающих глаз или рогов статуи – это нормально. Очищать от Тьмы статуи в соборе Парижской Богоматери – тоже. Но как вам такая сценка: чтобы добиться помощи от мальчишки, нужно выменять ценную улику (именно ту, что в этот самый момент вы используете для поиска людей, связанных с монстрами) на арбуз, которым только и можно подкупить сорванца. Поверьте, это очень странно.







Манипуляциями со временем функции феи не ограничиваются! Ако умеет надевать особые костюмы, дающие основному персонажу дополнительные способности. Они, кстати, напомнили мне о «материях» уже из Final Fantasy VII...

КРАСОТА

Бросающееся первым делом в глаза нововведение Onimusha 3 – полностью трехмерный игровой движок. До сих пор сериал оставался чуть ли не последним из тех, что использовали заранее отрендеренный задний план, а также схему управления а-ля первый Resident Evil. Сейчас же удалось перейти к полному 3D, практически не потеряв в красоте картинки. Хотя, наверное, я слегка преувеличил. Модели героев стали чуть-чуть менее детализированными, чем в Onimusha 2, а местами игра даже подтормаживает. Но вполне уместно сравнение с Silent Hill 3. Там вас все устраивало? Тогда и Onimusha 3 не разочарует.

Хваля внешний вид Onimusha 3, нельзя не напомнить еще раз о великолепии CG-роликов, выполненных студией ROBOT. Так как сейчас разработчики все чаще отказываются от CG в пользу сюжетных сценок на движке, по-настоящему красивое видео редко встречается даже в RPG – вспомните Final Fantasy X! Компания Capcom, к счастью, не стала экономить. Теплых слов заслуживают и локации – центр Парижа смоделирован очень хорошо, а возможность побродить по внутренностям Триумфальной арки и собору Парижской Богоматери (или, если больше нравится, спуститься в парижскую канализацию) и затем перенестись в японский лес или таинственный храм, должна прийтись по душе всем геймерам. Сохраняется и преемственная связь в дизайне с предыдущими частями серии – взглянув на игру, сразу понимаешь, что перед нами – Onimusha. Все «знаковые» монстры дожили до нынешних времен, хотя, разумеется, появились и новые.

АМЕРИКАНИЗАЦИЯ

Основной недостаток Onimusha 3 – половинчатое решение, принятое относительно локализации. В японской версии Жан Рено (и все соотечественники главного героя) говорили по-французски (с субтитрами), позже он с помощью феи обрел способность общаться с японцем-Саманоске. Стоило ожидать, что французскую речь в англоязычной версии вырежут совсем, но голосом Жана Рено все же

ДЖОЙСТИК-МЕЧ
НОВЫЙ ЗВЕРЬ В ДЖУНГЛЯХ ВИДЕОИГР

Специально для Onimusha 3 был выпущен особый джойстик в форме меча. Он стоит в иностранных интернет-магазинах «всего» $150, но не может быть доставлен авиапочтой (видимо, из-за своей нестандартной формы), а после оплаты курьера цена превращается в $250… Но даже с такой суммой можно было бы расстаться, если бы меч не был настолько бесполезен. Махать им туда-сюда не требуется, это… обычный беспроводной джойстик. Все кнопки расположены на рукоятке меча, вот и все. Можно было бы сказать, что и так сойдет, но… мануал рекомендует играть, «отстегнув» лезвие (при этом причина не объясняется). Однако без лезвия бутафорская катана выглядит на редкость убого. Но есть и плюс – меч этот подходит к любой игре для PlayStation 2. Мы пробовали его на Soul Calibur II, нам не понравилось.

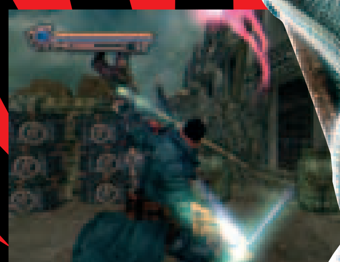


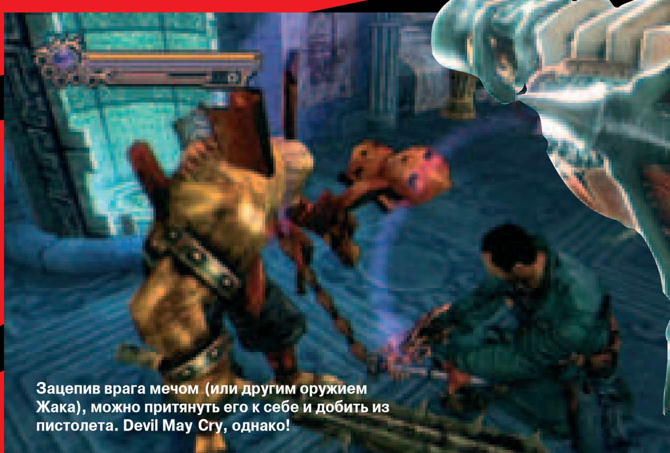






В опциях можно выставить режим, активизирующий жестокие сцены и меняющий цвет крови на красный. По умолчанию игра «оптимизирована» под нервных детей.





Зацепив врага мечом (или другим оружием Жака), можно притянуть его к себе и добить из пистолета. Devil May Cry, однако!

ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Onimusha 2: Samurai's Destiny	Devil May Cry 2

БЕЗУСЛОВНО, САМЫЙ СИЛЬНЫЙ ПРОЕКТ CAPCOM ЗА ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ.

не бросаются, да и сюжет бы не вытерпел такого издевательства. Нет, просто всю японскую речь поменяли на английскую. Вот тут-то локализаторы и наступили на грабли. Когда француз Жак Блан не мог понять японскую речь, это казалось нормальным. Но когда он и его коллеги не понимают ни слова по-английски – это, по меньшей мере, смешно. Подумайте сами, насколько эффектнее было оставить японскую речь в начале игры, до появления феи-переводчика! С субтитрами, понятное дело. И какая тонкая логика была бы в том, что фея волшебным образом «учит» обоих говорить именно по-английски (де-факто мировой язык все же)! Каждого – со своим неповторимым акцентом. А вторая ошибка заключается в том, что голос Жана Рено (используется в начале, где сохранен французский язык) очень сильно отличается от голоса актера, который озвучивает оставшиеся диалоги на английском. Сразу видно: это два разных человека. Такое просто недопустимо.

ТРИЛОГИЯ ЗАВЕРШЕНА?

Разработчики клялись, что третья Onimusha окажется последней. Но стоит ли верить их заявлениям? Конечно, сюжет вряд ли будет продолжен, это уже слишком, но никто не застрахован от приквелов, либо от абсолютно новой трилогии с другими героями, но под тем же лейблом. Безусловно, все зависит от продаж Onimusha 3, прежде всего – в США и Европе. И можно с уверенностью сказать, что с ними все будет в порядке – игра в равной степени «японская» и «западная», пригодна для казуалов и хардкорщиков. И если следующая окажется такой же или чуть лучше, то все геймеры будут просто счастливы. А пока – отправляемся зачищать Париж от нечисти! ■



E3 AWARDS

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

По итогам крупных выставок игровая пресса всегда щедро раздает награды наиболее интересным проектам, мы это делали в предыдущем номере. При этом эксперты крайне редко сходятся во мнении, даже если решение было коллегиальным и максимально объективным. Политика издания и особенности национального игрового рынка очень сильно влияют на формирование списка игр-победителей, а ведь есть еще и личные пристрастия журналистов... Мы решили познакомить читателей с мнением западных экспертов, а также прокомментировать их выбор.

ЧТО ОЦЕНИВАЕМ?

Интерес представляют не только победители, но и сама подборка номинаций. Казалось бы, без «лучшего на выставке» уж никак не обойтись, но и тут бывают разночтения – это и «лучший экспонат» (сюда входит и железо!), и «лучшая игра». Всегда есть номинации «лучшая игра для такой-то платформы», но иногда еще отдельно награждают самую достойную «консольную игру» – своего рода напоминание о том, что проекты для PC и, к примеру, для PS2 напрямую сравнивать не всегда уместно. Что уж тут говорить об отдельных наградах...

Расхождения в списке номинаций частично объясняются тем, что журналисты хотят проявить оригинальность, вместо того чтобы следовать заранее заданному жесткому алгоритму, но не все так просто. Выставка и ее экспонаты определяют критерии, по которым их же затем и оценивают. Например, если бы на E3 не были представлены Sony PSP и Nintendo DS, не было бы никакого смысла отказываться от номинации «Лучшая игра выставки», а «лучшая презентация в неиграбельной форме» как будто специально придумана для новой Legend of Zelda. Напротив, для Game Boy Advance половину категорий приходится «убивать» просто потому, что там нет соответствующих игр.

Самое же интересное наших читателей ждет, если они взглянут на списки основных жанров, выделенных обозревателями. Проблема единой систематизации игр до сих пор не решена, и каждое издание использует свой собственный набор жанров, что иногда приводит к очень серьезным разночтениям. Наиболее яркий пример – отсутствие понятия fighting в журнале OPM UK (и британской прессе вообще), в нем Virtua Fighter 3 относят к... beat'em up. Казалось бы, какая разница, как что называть, однако в случае, когда надо раздавать награды, приходится поневоле сравнивать игры в рамках принятой в издании системы. Тот же Mortal Kombat: Deception пришлось бы сравнивать с новыми Teenage Mutant Ninja Turtles. Или возьмем, к примеру, жанр adventure. В России принято считать, что это «правильное» название чистых квестов. Соответственно, отдельно выносится action/adventure, где экшн соседствует с логическими загадками. Сюда относятся все игры в стиле survival horror (Resident Evil, Silent Hill). Но есть и спорные проекты, вроде Prince of Persia, которые больше похожи на обычный action, однако западные журналисты, записывают их либо в action/adventure, либо (за неимением первого в их системе классификации) – просто в adventure. Так и возникают ситуации, когда Prince of Persia конкурирует со Splinter Cell 3, The Legend of Zelda: Minish Cap и Myst IV: Revelation. Та же история и с шутерами. В «Стране Игр» выделяют жанр FPS, аналогичные игры от третьего лица относят к action, а под понятием shooter подразумевают, к примеру, двухмерные «самолетные» стрелялки и аркадные боевики в духе сериала Zone of the Enders или Neo Contra. Западные обозреватели «наш» shooter обходят стороной, а в соответствующей категории лидерами неизменно оказываются FPS. Зато в качестве отдельного жанра фигурируют симуляторы реслинга! Национальная специфика?

КАК ОЦЕНИВАЕМ?

Большая часть наград присвоена вполне заслуженно – вряд ли кто-то сомневается, что Final Fantasy XII действительно была самой интересной игрой выставки, что Sony PSP произвела настоящий фурор, а платформер Donkey Kong Jungle Beat поразил своей концепцией. Настоящим сюрпризом стал Metal Gear Acid, а из представленных лишь на видео игр больше всего запомнились Tekken 5, новая Legend of Zelda и второй эпизод Xenosaga. Но многие позиции вызывают недоумение. Как можно было Paper Mario 2 назвать лучшей игрой для GameCube, если она ни по графике, ни по геймплею не представляла собой ничего особенного (по меркам Nintendo, разумеется)? А как же Resident Evil 4, Metriod Prime 2, Tales of Symphonia? Самой оригинальной – быть может. Если забыть о Donkey Kong Jungle Beat. И разве можно всерьез считать Pikmin 2 (GC) лучшей стратегией выставки, когда там присутствовали вполне приличные RTS и TBS для PC? Шла бы речь только о консолях, тогда – да, бесспорно.

Очень важную роль играет и тот факт, что все эти оценки выставлялись американцами. Не буду уподобляться Задорнову, однако и в этом году, и в следующем, титул лучшей спортивной игры будут делить Madden NFL и NCAA Football. Активно лоббируются игры для Xbox вообще и от Microsoft в частности. Halo 2 – это, конечно, потенциальный хит, но не до такой же степени. Больше всего этим грешит список официальных наград (посмотрите, кстати, кто его составлял!). Некоторые же оценки и вовсе необъяснимы – так, IGN признал Conker: Live and Reloaded самой красивой игрой. А когда мы увидели, что GameSpot считает God of War лучшим проектом для PS2, то даже не сразу вспомнили, о чем именно идет речь. Сложно сказать, как это надо расценивать – то ли журналисты очень дружны с его разработчиками, то ли раздают награды «наугад» по причине спешки. Или, быть может, столь прозорливы, что обнаружили настоящий хит раньше всех остальных.

В любом случае награды, конечно, достаются если не достойнейшим, то уж точно заметным играм, которые стоит ждать. Не надо только придавать им слишком большое значение. В конце концов, эксперты игровой индустрии – тоже люди, имеющие право и на собственное мнение, и на ошибки. ■

ВЫБОР ПОРТАЛА GAMESPOT

Второй крупнейший сетевой ресурс также подготовил огромный материал с кучей номинаций, охватывающих все жанры и платформы. Однако мы не будем приводить все, чтобы лишний раз не повторяться, укажем лишь основные. Этого вполне достаточно для того, чтобы «найти десять различий».

- **Лучшая игра выставки:** Tom Clancy's Splinter Cell 3 (PC)
- **Лучшая игра для PC:** Tom Clancy's Splinter Cell 3
- **Лучшая игра для Xbox:** MechAssault 2: Lone Wolf
- **Лучшая игра для PS2:** God of War
- **Лучшая игра для GC:** Resident Evil 4 (Capcom)
- **Лучшая игра для GBA:** The Legend of Zelda: The Minish Cap
- **Лучшая игра для N-Gage:** Pathway to Glory
- **Лучшая игра для мобильных телефонов:** Tom Clancy's Rainbow Six 3

Анонс третьей части Splinter Cell – приятный сюрприз.



ОФИЦИАЛЬНЫЕ НАГРАДЫ E3 2004

Узнать о них можно на сайте http://www.e3awards.com, он же http://www.gamecriticawards.com. Раздавались они группой игровых журналистов из самых разных изданий – от GameSpot до Time. С одной стороны, можно быть уверенным в том, что никакие конкретные жанры и платформы не лоббировались их поклонниками, с другой – нашим читателям все же ближе мнение профессионалов из специализированных журналов, а тут на вердикт влияли и предпочтения работников «обычных» прессы и телевидения, освещающих и игры тоже. В любом случае именно этот список лучших проектов устроители выставки E3 2004 позиционируют как официальный.

- **Лучший экспонат:** Sony PSP
- **Самая оригинальная игра:** Donkey Kong Jungle Beat (GC)
- **Лучшая игра для PC:** Tom Clancy's Splinter Cell 3
- **Лучшая приставочная игра:** Halo 2 (Xbox)
- **Лучшее железо:** Sony PSP
- **Лучшая игра в жанре action:** Halo 2 (Xbox)
- **Лучшая игра в жанре action/adventure:** Tom Clancy's Splinter Cell 3 (PC)
- **Лучшая игра в жанре fighting:** Def Jam: Fight for New York (PS2, Xbox, GC)
- **Лучшая игра в жанре RPG:** Jade Empire (Xbox)
- **Лучшая игра в жанре racing:** Burnout 3 (PS2, Xbox)
- **Лучшая игра в жанре simulation:** Sims 2 (PC)
- **Лучшая игра в жанре sports:** Madden NFL 2005 (PS2, Xbox, GC)
- **Лучшая игра в жанре strategy:** Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth (PC)
- **Лучшая игра в жанре puzzle:** Donkey Kong Jungle Beat (GC)
- **Лучшая online-игра:** Halo 2 (Xbox)
- **Особые достижения в области графики:** Tom Clancy's Splinter Cell 3 (PC)

ВЫБОР 1UP.COM

Портал издательства Ziff Davis Media, выпускающего журналы Computer Gaming World, Official PlayStation Magazine US, Xbox Nation, Electronic Gaming Monthly и GMR, назвал лучшие игры прямо во время проведения E3 2004, результаты были опубликованы в специальной газете для посетителей – Show Daily.

- **Лучшая игра выставки:** Final Fantasy XII (PS2)
- **Сюрприз выставки:** Metal Gear Acid (PSP)
- **Лучшая графика:** Halo 2 (Xbox)
- **Лучшее видео:** Tekken 5 (PS2)
- **Лучшая презентация:** Tom Clancy's Splinter Cell 3 (PC)
- **Самая оригинальная игра:** Donkey Kong Jungle Beat (GC)
- **Лучшая игра для PS2:** Final Fantasy XII
- **Лучшая игра для Xbox:** Halo 2
- **Лучшая игра для GameCube:** Paper Mario 2
- **Лучшая игра для PC:** Half-Life 2
- **Лучшая игра для GBA:** The Legend of Zelda: The Minish Cap
- **Лучшая игра в жанре action:** Ratchet & Clank: Up Your Arsenal (PS2)
- **Лучшая игра в жанре adventure:** Prince of Persia 2 (PS2)
- **Лучшая игра в жанре fighting:** Mortal Kombat: Deception (Xbox, PS2)
- **Лучшая игра в жанре racing:** Burnout 3 (Xbox, PS2)
- **Лучшая игра в жанре RPG:** Final Fantasy XII (PS2)
- **Лучшая игра в жанре shooter:** Halo 2 (Xbox)
- **Лучшая игра в жанре simulation:** Full Spectrum Warrior (Xbox)
- **Лучшая игра в жанре sports:** Madden 2005 (PS2)
- **Лучшая игра в жанре strategy:** Pikmin 2 (GC)
- **Лучшая игра в жанре wrestling:** Def Jam: Fight For NY (PS2, Xbox, GC)
- **Лучшая игра в жанре extreme sports:** Tony Hawk's Underground 2(PS2, Xbox, GC)
- **Лучшая линейка проектов:** Electronic Arts
- **Самая красивая девушка на стенде:** Lisa Gleave (Tecmo)

Играбельная версия Final Fantasy XII – один из лучших экспонатов.



ВЫБОР ПОРТАЛА IGN

Сайт http://games.ign.com – пожалуй, самый авторитетный сетевой журнал о видеоиграх. Соответственно, мнение его работников также должно быть интересно нашим читателям.



Впервые «живьем» была показана Sony PSP!

- **Лучший экспонат:** Halo 2
- **Лучшая графика:** Conker: Live and Reloaded (Xbox)
- **Лучший дизайн:** Donkey Kong: Jungle Beat (GC)
- **Лучший игровой движок:** Resident Evil 4 (GC)
- **Лучшая презентация в неиграбельной форме:** The Legend of Zelda (GC)
- **Сюрприз выставки:** The Legend of Zelda (GC)
- **Лучший стенд:** Ubisoft
- **Лучшее железо:** Sony PSP

GBA

- **Лучшая игра:** The Legend of Zelda: The Minish Cap
- **Лучшая игра в жанре action:** Astro Boy: Omega Factor
- **Лучшая игра в жанре adventure:** The Legend of Zelda: The Minish Cap
- **Лучшая игра в жанре racing:** Racing Gears Advance
- **Лучшая игра в жанре RPG:** Pokemon Fire Red/Leaf Green
- **Лучшая игра в жанре sports:** Mario Golf: Advance Tour
- **Лучшая графика:** Kingdom Hearts: Chain of Memories
- **Инновационный дизайн:** DK: King of Swing
- **Лучшее железо:** Wireless Link

GAMECUBE

- **Лучшая игра:** Resident Evil 4
- **Лучшая игра в жанре action:** Resident Evil 4
- **Лучшая игра в жанре adventure:** Metroid Prime 2: Echoes
- **Лучшая игра в жанре RPG:** Paper Mario 2
- **Лучшая игра в жанре shooter:** TimeSplitters: Future Perfect
- **Лучшая игра в жанре sports:** NCAA Football 2005
- **Лучшая игра в жанре strategy:** Pikmin 2
- **Лучшая графика:** Resident Evil 4
- **Лучший звук:** Resident Evil 4
- **Лучшая презентация в неиграбельной форме:** The Legend of Zelda
- **Инновационный дизайн:** Donkey Kong Jungle Beat
- **Лучший движок:** Resident Evil 4
- **Сюрприз выставки:** The Legend of Zelda

PC

- **Лучшая игра:** Rome: Total War
- **Лучшая игра в жанре action:** Brothers in Arms
- **Лучшая игра в жанре adventure:** Dreamfall: The Longest Journey
- **Лучшая MMO-игра:** World of Warcraft
- **Лучшая игра в жанре racing:** Colin McRae Rally 5
- **Лучшая игра в жанре RPG:** Freedom Force vs. the Third Reich
- **Лучшая игра в жанре simulation:** The Sims 2
- **Лучшая игра в жанре sports:** Madden NFL 2005
- **Лучшая игра в жанре strategy:** Rome: Total War
- **Лучшая графика:** Tom Clancy's Splinter Cell 3
- **Инновационный дизайн:** The Movies
- **Лучший движок:** Half-Life 2
- **Сюрприз выставки:** Pariah

PS2

- **Лучшая игра:** Killzone
- **Лучшая игра в жанре action:** Prince of Persia 2
- **Лучшая игра в жанре adventure:** Silent Hill 4: The Room
- **Лучшая игра в жанре fighting:** Guilty Gear Isuka
- **Лучшая сетевая игра:** Battlefield: Modern Combat
- **Лучшая игра в жанре racing:** Burnout 3
- **Лучшая игра в жанре RPG:** Final Fantasy XII
- **Лучшая игра в жанре shooter:** Killzone
- **Лучшая игра в жанре simulation:** Gran Turismo 4
- **Лучшая игра в жанре sports:** NCAA Football 2005
- **Лучшая игра в жанре strategy:** Phantom Brave
- **Лучшая графика:** Gran Turismo 4
- **Лучший звук:** Call of Duty: Finest Hour
- **Лучшая презентация в неиграбельной форме:** Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose
- **Инновацинный дизайн:** EyeToy: AntiGrav
- **Лучший движок:** Destroy All Humans!
- **Лучшее железо:** PSP
- **Сюрприз выставки:** Black

XBOX

- **Лучшая игра:** Halo 2
- **Лучшая игра в жанре action:** Prince of Persia 2
- **Лучшая игра в жанре adventure:** Silent Hill 4: The Room
- **Лучшая игра в жанре fighting:** Mortal Kombat: Deception
- **Лучшая сетевая игра:** Halo 2
- **Лучшая игра в жанре racing:** Burnout 3
- **Лучшая игра в жанре RPG:** Jade Empire
- **Лучшая игра в жанре shooter:** Halo 2
- **Лучшая игра в жанре sports:** NCAA Football 2005
- **Лучшая графика:** Conker: Live and Reloaded
- **Лучшая презентация в неиграбельной форме:** Dead or Alive Ultimate
- **Инновационный дизайн:** Full Spectrum Warrior
- **Лучший движок:** Conker: Live and Reloaded
- **Сюрприз выставки:** Поддержка EA сервиса Xbox Live

World of Warcraft покорил сердца фанатов MMO-игр!




АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
СТАЛИНГРАД
• Новая стратегия в реальном времени о величайшем сражении Великой Отечественной
• Более 150 типов юнитов, 43 миссии в двух масштабных кампаниях за Вермахт и РККА
• Игровые миссии воссозданны на основе тактических карт и кадров аэрофотосъемки
• Исторические здания, восстановленные по архивным фотографиям
• Аккуратная реконструкция исторических событий
• Полномасштабные бои на территории города
• Оригинальный саундтрек группы «СкаФандр»
www.stalingrad-game.ru
dtf.games
NIVAL

WORLD OF WARCRAFT

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



СЕРГЕЙ «КАРХАРОТ» АТРОЩЕНКО
kapxapot@mail.ru

Над родом человеческим нависла страшная угроза. Blizzard готовит к выпуску свою первую MMORPG, проверяя ее на подопытных бета-тестерах. Проекты этой компании вызывают устойчивое привыкание даже в однопользовательском варианте, а уж по сети с друзьями в них можно играть годами. Подумайте, что будет, когда в онлайне соберутся вместе тысячи игроков. В успехе World of Warcraft (WoW) и последующем тотальном геймерском безумии сомневаться не приходится. Разумеется, пугать мы вас не собираемся, скорее наоборот, хотим поближе познакомить вас с этой игрой. Не так страшен черт, как его малюют. Это не отвлеченный рассказ, основанный на обрывочных интервью и размытых обещаниях разработчиков, сей материал отражает реальные впечатления от бета-версии WoW. Игра выйдет еще не скоро (подход Blizzard, надеюсь, известен всем), а потому у вас есть возможность спокойно переварить факты и сделать правильный выбор. Естественно, в пользу WoW.

Сражения в группе на ранних уровнях являются скорее развлечением, нежели необходимостью.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: MMORPG ■ зарубежный ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi
■ российский ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб» ■ РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи ■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2004 года

http://www.worldofwarcraft.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ТОП-ТОП, ТОПАЕТ МАЛЫШ

Действие игры происходит через несколько лет после событий Warcraft III: The Frozen Throne. Потрепанные Третьей войной народы восстанавливают свои земли и пытаются наладить мирную жизнь. Однако разработчики уже приготовили им новые проблемы, расхлебывать которые придется, конечно же, игрокам.

Первые шаги в WoW дались мне с трудом. К тому времени, когда я присоединился к бета-тесту, я знал об игре немало, но увиденное меня удивило и восхитило. Графический движок выдающимся назвать нельзя, но при этом я время от времени ловил себя на том, что просто стоял и глазел по сторонам. Самое сильное впечатление производят красочные закаты, города и все-все, что расстилается у вас под ногами, когда вы летите на воздушном такси.

Хотя модели и не могут похвастать большим числом полигонов, художники и дизайнеры постарались на славу – снимаю перед ними панамку. Игровая вселенная WoW – штучная вещь, ручная работа. Деревья, камни, трава – все сделано с любовью и вкусом, создавая гармоничную картину. Рельеф и постройки тоже уникальны. В общем, вы никогда не найдете два одинаковых места. Это здорово помогает ориентироваться. На вопрос «как добраться до библиотеки?» вам ответят что-то вроде «следуйте на север по дороге, пока не перейдете через мост; там поверните налево и идите по лесу на запад до береговой линии; на холме будет библиотека», а не просто скажут «в точке 1276, 746». В итоге создается впечатление, что вы путешествуете по живому и целостному миру.

Музыка (зависит от местности) и звуки (зависят от действий игрока) дополняют происходящее на экране. Каждое заклинание или удар не только специально анимированы, но и имеют уникальную озвучку. На слух можно легко определить, что происходит на экране. Отдельно стоит отметить великолепную озвучку персонажей женского пола: недаром виртуальными воплощениями многих игроков-мужчин являются девушки всевозможных варкрафтовских рас.

Целостность мира дополняют и незначительные детали, которые встречаются на каждом шагу. Это может быть огромная бездействующая машина гоблинов, которая похожа на гигантский гибрид дома с экскаватором. Или поваленное дерево, по которому можно перебежать с одной стороны оврага на противоположную. Атмосфера потрясающая, что и говорить. Впрочем, есть у WoW и другие достоинства.

ПОЙДИ ТУДА, ЗНАЮ КУДА...

Большая часть времени в игре у вас уйдет на выполнение квестов. И вовсе не потому, что вас кто-то заставляет их делать, дабы вы потом получили уровень или попали в новую локацию. Просто квесты – само по себе интересное занятие. Опыт в игре можно заработать и за убийство монстров, но гораздо веселее подкачиваться, выполняя какое-нибудь задание, пусть и не шибко

ТИПЫ СЕРВЕРОВ

К релизу игры разработчики запустят два типа серверов – обычные и PvP. На обычных серверах битв между игроками практически не будет: позволяется лишь давать сдачи супостатам, поднявшим оружие на дружественных NPC, а также участвовать в дуэлях по обоюдному согласию между пользователями. Blizzard планирует ввести специальные поля сражений, где персонажи смогут сражаться со своими «сверстниками по уровню».

Сервера PvP, называемые также FvF (faction vs. faction), предлагают больше развлечений – тут с игроками вражеских группировок можно драться везде. Весь мир поделен на области, которые принадлежат одной из двух фракций или являются спорными. На подконтрольной территории игроки получают преимущества – они могут нападать первыми, а их враги вынуждены ждать своей очереди.



ДОБЫЧА И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕСУРСОВ ХОРОШО СОЧЕТАЕТСЯ С ВЫПОЛНЕНИЕМ КВЕСТОВ И ПУТЕШЕСТВИЯМИ ПО МИРУ. РЕМЕСЛАМИ МОЖНО ЗАНИМАТЬСЯ МЕЖДУ ДЕЛОМ И ПОЛУЧАТЬ В ИТОГЕ СОЛИДНУЮ ПРИБАВКУ К ПЕНСИИ.



С ростом уровня персонажа противники также становятся сильнее. Без помощи других игроков с ними не справиться.



Моделям женских персонажей разработчики уделили первостепенное внимание. Подумайте прежде, чем их выбирать в игре – вас ведь разорвут на части.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

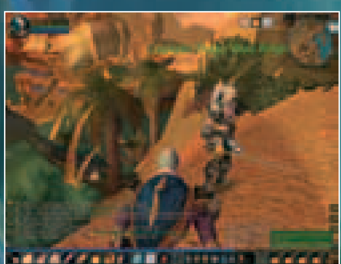


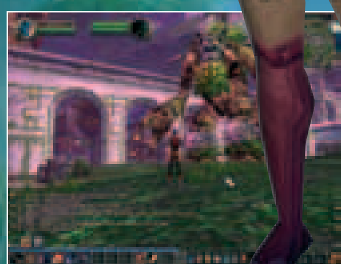
Система воздушного такси становится просто незаменимой, когда приходится много путешествовать.

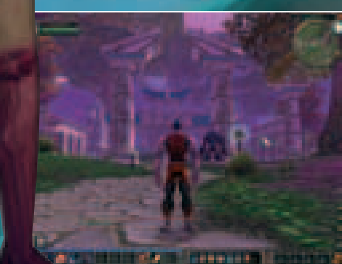


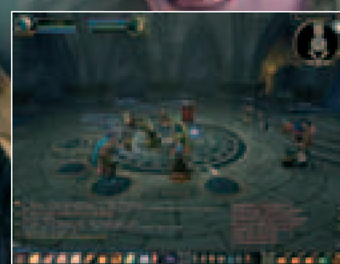
По заверениям разработчиков позже появится возможность использовать осадную технику в PvP. Верим, близзардовцы свое слово держат.











сложное. Содержание большинства поручений не очень оригинально – убийство, грабеж, мародерство... Шутка, конечно, но с долей правды: в основном вас ждут задания на уничтожение монстров.

Однако бывают квесты и поинтереснее: например, найти определенного курьера, который все время находится в пути, «отобрать» у него посылку и притвориться им самим. Или выкрасть с вражеской, тщательно охраняемой фермы несколько тыкв, истощив таким образом продовольственные запасы врагов. Можно просто поубивать всю охрану (правда, в одиночку это не удастся) и собрать тыквы, а можно незаметно пробраться и аккуратно выкрасть их по одной, не привлекая внимания.

Хитрые разработчики приспособили квесты даже для вождения игрока за нос по всей игровой вселенной. С ростом уровня вам придется посещать более сложные области. Таким образом близзардовцы убивают сразу двух зайцев: и вам интересно исследовать мир, и в простых зонах исключается столпотворение. Кроме этого, в отличие от большинства других MMORPG, задания знакомят игроков с сюжетом, рассказывая о том, что творится в мире. Игрока не покидает чувство реальной вовлеченности в события WoW.

НЕМНОГО О ТВОРЧЕСТВЕ

Немало времени в WoW отнимает и крафтинг. В путешествиях вам будут встречаться различные травы, руда и всякий полезный хлам. В водоемах водится рыба, которая так и жаждет попасться вам на крючок (приходится натурально сидеть у пруда с удочкой и ждать клева), а убитые звери служат источником кожи и шкур. Добытые ресурсы можно обрабатывать и производить из них предметы, полезные и не очень. В крафтинг-списке – оружие, доспехи, зелья, патроны, зачарованные предметы и даже кожаные заплатки... У любителей мирного труда – широкое поле деятельности. Кроме того, есть навыки, полезные в походах, например, помогающие разжечь костер или сделать бинты для перевязки.

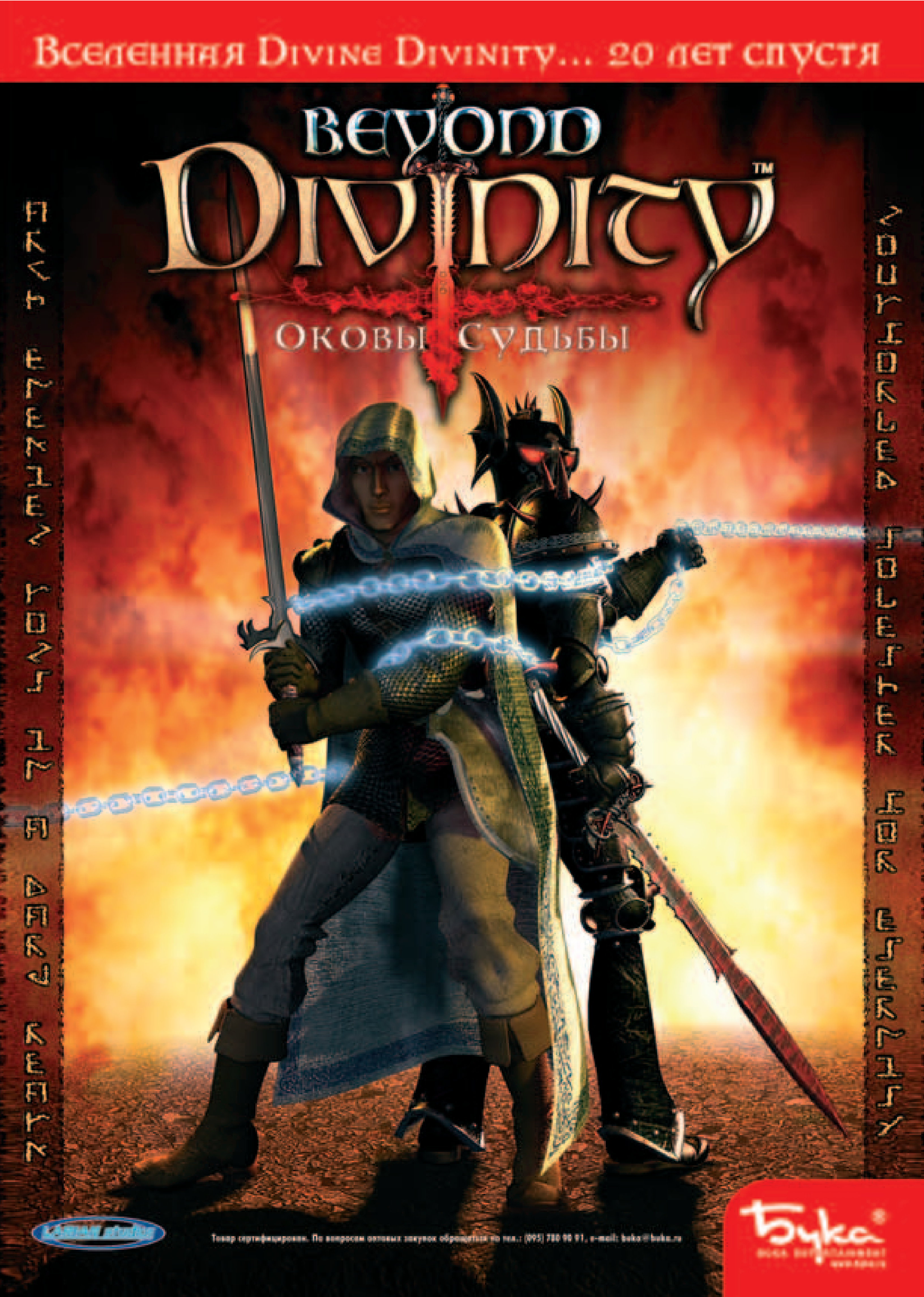
Все эти умения относятся либо к второричным, либо к торговым скиллам. А вообще чистых мирных профессий в

ЕЩЕ РАЗ О КВЕСТАХ

Квесты, пожалуй, являются самой сильной и развитой стороной WoW. Система заданий пронизывает все аспекты игры насквозь, связывая их в единое целое. Сейчас в игре уже примерно 1600 квестов, к релизу будет не меньше 2000. А ведь изначально планировалось сделать всего около 600.

Вообще квестовая система в WoW проста, как все гениальное. Узнать NPC, которые выдают задания, можно по специальным знакам над ними. При получении квеста описывается история, связанная с ним, а потом кратко указывается его цель. Рекомендуется сразу же оценить вознаграждение и решить, стоит ли данная миссия вашего времени и усилий. Это важно, поскольку поручений в игре столько, что вы просто не будете успевать их все выполнять.




Вселенная Divine Divinity... 20 лет спустя
Beyond Divinity™
Оковы судьбы
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука®









Чувство стиля никогда не изменяло дизайнерам Blizzard: архитектура каждой расы действительно уникальна.

БЕТА-ТЕСТ

Сейчас игра активно готовится к рождению – уже около трех месяцев идет самый масштабный бета-тест в истории Blizzard. И будет продолжаться еще, как минимум, столько же. Пока к «полевым испытаниям» подключены только Северная Америка и Корея, но к концу лета к американцам и корейцам присоединятся и европейцы. После закрытой стадии будет проводиться короткий открытый стресс-тест. Blizzard использует тестирование не только для нахождения и устранения ошибок, но и для проверки различных идей. Например, на живых игроках была испытана, а после введена в эксплуатацию система отдыха, переделана схема навыков, реализован механизм внутренней почты, запущен PvP-сервер. На подходе новые системы талантов и организации аукционов.

WoW нет. Поэтому каждому игроку приходится совмещать боевые навыки с небоевыми. Игра построена таким образом, что добыча и использование ресурсов хорошо сочетаются с выполнением квестов и путешествиями по миру. Ремеслами можно заниматься между делом и получать в итоге солидную прибавку к пенсии.

ВРЕМЯ ДЛЯ РАЗБОРОК

Уже после первых часов игры приходится констатировать: сингл-часть (если этот термин вообще применим к MMORPG) в WoW реализована великолепно. Заниматься выполнением квестов, сбором ресурсов и крафтингом можно почти бесконечно (хотя, объединившись с друзьями, делать это интереснее). Но рано или поздно в любом человеке заговорит зверь: вот тогда и настанет время для разборок между игроками.

Недавно в бета-версии был запущен тестовый PvP-сервер (Player vs Player), на котором сейчас проводятся массовые рейды на ближайшие земли врагов. Пока это выглядит очень сумбурно: сначала толпа игроков Альянса устремляется на соседние земли Орды и получает по голове, а затем, после успешно отбитого набега, противоборствующая группа кидается на вражескую территорию. История повторяется… Будем надеяться, что позже все это обретет более осмысленную форму. А пока высокоуровневые игроки очень рады даже такой возможности после почти полного отсутствия PvP на обычном сервере. Персонажам же низких уровней остается точить зубы в тылу, а игрокам наблюдать за очередными сообщениями в чате о том, что такая-то территория подверглась гнусному нападению вражеской фракции.

ВСЕ ХОРОШО, ПРЕКРАСНАЯ МАРКИЗА?

Как бы ни была прекрасна и интересна игра, не стоит забывать, что WoW до сих пор находится на стадии бета-теста. Персонажам пока доступны только 45 уровней из 60, а один из классов – охотник – не появится, по крайней мере, до июля. Готовы еще не все зоны, временно отсутствует система талантов, отправленная на переделку. PvP только-только ввели, и его еще нужно доводить до ума.

В общем, работы у сотрудников Blizzard выше крыши. Поэтому назначенная на ноябрь дата релиза выглядит даже чересчур оптимистично. Затянутые сроки разработки, конечно, немного раздражают. С другой стороны, мы можем быть уверены, что на выходе получим сбалансированный и увлекательный проект, а не бета-версию, которую нам придется тестировать за свои же деньги. Это ли не геймерское счастье? ■



Некоторые классы умеют воскрешать других персонажей, павших в бою.



Каждая игровая область имеет свои характерные черты. Перед вами земли тауренов.



Лесорубная машина гоблинов – просто объект обстановки. Удивительное внимание к деталям.



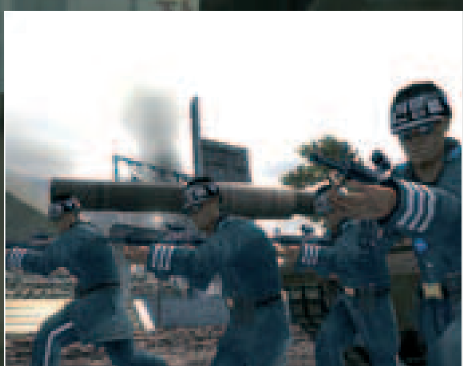
Европа 1400
Гильдия Gold
Кем вы станете в эту неспокойную эпоху?
Ремесленником? Кладбищенским
сторожем? Продажным священником?
Решать вам.
Сплав элементов экономической
стратегии, RTS и ролевой игры
6 европейских городов: Лондон, Париж,
Милан, Берлин, Нюрнберг и Мадрид
В игру включено полноценное дополнение:
новые сценарии, карты, персонажи.
Симулятор жизни в средневековой Европе
JoWooD Productions
© 2004 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.© 2004 «JoWood Productions» All Rights Reserved.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
www.russobit-m.ru

MERCENARIES

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



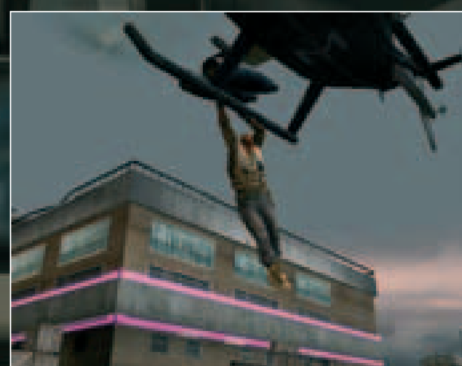
ДЕЙСТВИЕ ПРОИСХОДИТ В НЕДАЛЕКОМ БУДУЩЕМ, НАКАНУНЕ ОБЪЕДИНЕНИЯ ДВУХ КОРЕЙ. В РЕЗУЛЬТАТЕ ВОЕННОГО ПЕРЕВОРОТА СЕВЕР СТАНОВИТСЯ ПОЛЕМ БОЯ...



В Mercenaries представлены все современные системы вооружений.



Тяжелая техника в городских условиях легко уничтожается пехотой. Хорошо подготовленной.



Пилот вертолета никогда не должен чувствовать себя в безопасности. Сейчас его убьют.



КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Признаюсь честно, если разработчики игры обещают мне «полную свободу действий» и «нелинейность», то я почти всегда теряю интерес к проекту. Слишком часто за этими словами скрывается неспособность сделать хороший сюжет и сбалансированный игровой процесс. Бывают и исключения, классический пример – сериал Grand Theft Auto. И все в нем хорошо, кроме одного – он не так сильно милитаризован, как хотелось бы. Оставим блестящие машинки поклонникам Gran Turismo...

Мы уже писали о Mercenaries в «Стране Игр», но тогда наши сведения ограничивались пресс-релизом да подборкой скриншотов. На E3 нам довелось попробовать лично демо-версию, и она оставила исключительно приятное впечатление. Графика, геймплей, сюжет, дизайн – все в игре обещает быть прекрасным. Почему? Сейчас расскажу подробнее.

БОЛЬШАЯ ПОЛИТИКА

На сочинение концепции Mercenaries разработчиков вдохновила операция

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Pandemic Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 3 января 2005 года (США)

http://www.mercenariesthegame.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



НАЦИОНАЛЬНЫЙ ВОПРОС

В команду разработчиков входят шведы, русские, канадцы, китайцы, корейцы, австралийцы и даже американцы. Это позволяет надеяться, что особо грубых ляпов в игре не будет. Кроме того, с учетом этой информации, становится понятно, из каких соображений подбирался состав героев (а их можно выбирать!). Это хрупкий и быстрый швед, хорошо знающий русский язык, подданная Соединенного Королевства, родившаяся в Гонконге и владеющая китайским, а также афроамериканец, понимающий по-корейски. Продюсер Mercenaries пообещал нам и четвертого персонажа, причем такого, что «только LucasArts может включить в свою игру». Вы не помните случайно фильма от Лукаса, где герой был бы эмигрировавшим в Канаду австралийцем?

по поимке Бен Ладена, проводившаяся в Афганистане сразу после свержения режима талибов. И ее провал, разумеется. События, произошедшие затем в мире, лишь подстегнули интерес к такому типу войны – без четко обозначенной линии фронта, но с широкомасштабными боевыми действиями с применением самых современных систем вооружения. Использованный в Ираке традиционный для американской армии принцип «колоды карт» (список вражеских лидеров, обязательных к поимке) также восхитил разработчиков – ведь это идеальный вариант «оси», на которую нанизываются и сюжет, и игровой процесс. Каждый отловленный супостат – это и продвижение по игре, и денежный бонус. Поимка главного – финал. Не занял много времени и выбор «следующей мишени» антитеррористической коалиции – Северная Корея. Только из соображений политкорректности целью операции будет не свержение коммунистического режима, а борьба с узурпировавшим власть генералом. Действие происходит в достаточно близком будущем, накануне объединения двух Корей. В результате переворота Север становится полем боя, на полуостров вторгается Китай, а войска Юга при поддержке американцев тщетно пытаются навести порядок. В это же время выясняется, что коммунистический режим обладал-таки ядерным оружием... Мятежный генерал объявляется врагом всего цивилизованного мира, и ООН дает санкцию на его поимку и уничтожение... Сложно сказать, насколько реалистичен такой сценарий в ближайшем будущем (если отбросить некоторые совсем дикие детали – пожалуй, да), но западные геймеры и так «съедят» все что угодно и не поморщатся. Не будем привередничать и мы.

СОЛДАТЫ УДАЧИ

В реальных конфликтах и так принимают участие наемники – они, к примеру, охраняют работников крупных частных корпораций, а заодно и (при необходимости) сотрудников ООН. В Pandemic полагают, что им же стоило бы поручить и миссии, которыми ныне пытаются заниматься военные. И не одиночным солдатам удачи, а представителям так называемых «частных армий», небольших, мобильных и великолепно оснащенных. Решение вполне грамотное и особенно приятное для тех, кто купит Mercenaries. Ведь ваш герой имеет полную свободу действий, ему не отдают глупые невыполнимые приказы, а требуют лишь конечный результат. При этом он не воюет со всем миром в одиночку, всегда может запросить информацию у диспетчера, заказать себе современное оружие и технику и даже попросить поддержку с воздуха. Чувствовать у себя за спиной авторитет могучей организации приятно.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Корейская архитектура воспроизведена дотошно. Можете съездить проверить.



Брутальная героиня способна при грамотном управлении справиться с чем угодно.

Кроме того, наемник не «привязан» к вооружению одной конкретной страны и может пользоваться чем угодно, используя универсальное средство – деньги. Да, конечно, во многих боевиках и стратегиях есть товарно-денежные отношения, но почти всегда очень глупой кажется ситуация, когда кадровый военный вынужден тратить личные средства на покупку себе нового, скажем, самолета или эсминца. Здесь же все честно и правильно, ибо полностью оправдано сюжетом. К слову, аналогичным достоинством обладает и сериал Grand Theft Auto.

СВОБОДА РУК

Как уже говорилось, вы можете заниматься чем угодно. На практике это означает, что вам разрешат самостоятельно выбирать, у кого получать задания. Фракций насчитывается всего четыре: Китай, Южная Корея, ООН (читай, американцы) и загадочная русская мафия. Истинная цель первых двух – установление контроля над Северной Кореей, и они не очень-то дружелюбно настроены по отношению друг к другу, а наши соотечественники просто хотят немного нагреть руки на конфликте. Помогая одной фракции, вы усиливаете ее влияние, приобретаете ее расположение, но, соответственно, ухудшаете отношения с другими. Войска же бывшего коммунистического режима почти в полном составе – ваши враги, их убийство приветствуют все заказчики. При желании можно «взять» вообще все миссии из представленных в игре, однако вполне допускается и пропуск «ненужных» или относящихся к чужой фракции. Конечная цель одна – поймать того самого генерала.

Другая сторона свободы действий – возможность произвольно выбирать средства для достижения цели. Игра изобилует интерактивными объектами, практически все, что кажется интересным, доступно для использования. Увидели пусковую установку зенитных ракет? Перестреляли охрану – она ваша. Нашли вертолет Blackhawk? В него можно сесть и отправиться на прогулку... Не хочется штурмовать здание, где засели враги? Попросите (за деньги) устроить авианалет, и оно целиком превратится в груду пепла. Есть желание выскочить из-за угла и перестрелять всех, как заправский Рэмбо? Пожалуйста. А если нравится сидеть в засаде, – надо лишь запастись снайперской винтовкой. Для эстетов есть и еще один путь – использовать особенности местности. Меткий выстрел из гранатомета может обрушить, скажем, башенный кран, который упадет на место, облюбованное противником. Нет никаких глупых брифингов и искусственных ограничений, все отдается на откуп вашей фантазии!

КРАСОТА СПАСЕТ МИР

Игровой движок Mercenaries использует библиотеки Havok (впрочем, в последнее время эту фразу вы уже не раз слышали), однако написан специально для этого проекта. Поддерживаются все современные эффекты, что особенно важно для такого «активного» боевика, изобилующего взрывами и отличающегося наличием больших открытых пространств с множеством разрушаемых объектов. При этом движок умудряется заодно отобразить красиво и такие «ненужные» вещи, как реалистичные стаи птиц, дым, постепенно рассеиваемый ветром, кружащиеся снежинки... А как раз-







МАШИНКИ И ВЕРТОЛЕТИКИ

Каждая фракция не просто обладает уникальным набором техники (всего более 36 видов!), но имеет свои особые пристрастия. Например, китайцы обожают танки, в особенности – тяжелые. Союзники по антитеррористической коалиции (НАТО, ООН, американцы… это все одна шайка-лейка) используют самую что ни на есть совершенную технику, произведенную в США. Русская же мафия предпочитает переоборудованные гражданские автомобили. Как вам? Напоминает расклад из Command & Conquer: Generals? Наконец, северная Корея не брезгует ничем, что и понятно – мятежникам нужна победа и только она…


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
HIDDEN & DANGEROUS
GATHERING
Illusion

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ?

Последние конфликты наглядно доказали, что войну мало выиграть на поле боя – нужно победить и на информационном. И здесь ведущая роль отводится журналистам, освещающим боевые действия нон-стоп, в реальном времени, превращающим трагедию в реалити-шоу с высоким рейтингом. В Mercenaries этому аспекту также будет уделено большое внимание, ведь каждое ваше «неправильное» действие (убили мирного жителя, сделали гадость одной из фракций) наверняка попадет под прицел объектива камеры какого-нибудь репортеришки, и последствия могут быть самыми печальными. Pandemic позиционирует эту фичу как уникальную, но согласиться можно лишь частично. В конце концов, за смерть заложников штрафуют в доброй половине боевиков, а настоящая информационная война была представлена еще в старой стратегии Conflict Zone для Dreamcast, PlayStation 2 и PC. Здесь же выпуски новостей (где рассказывают о реально произошедших во время прохождения миссии событиях!) имеют, в основном, чисто развлекательную ценность.

ОРУЖИЕ

В Mercenaries будет представлено не менее 40 видов оружия – от ракетомета до снайперской винтовки Драгунова. Его можно как закупать заранее, так и находить прямо на поле боя у тел убитых вами врагов. Кроме того, большая часть транспортных средств имеет собственные системы вооружения – ими может управлять как сам игрок, так и NPC-союзник. Не стоит забывать и о таких полезных вещах, как гранаты, пластиковая взрывчатка и бинокль (он необходим, чтобы... быстро определить, к какой группировке относится тот или иной солдат – нельзя ведь задевать своих!). И самое интересное – авиационная поддержка. Можно либо задавать точные координаты цели (определяются GPS- приемников), либо наводить самолеты лазером. Бомбы применяются и кассетные (запрещены многочисленными конвенциями, но кого это останавливает?), и вакуумные.

рушаются объекты! Ведь физическая модель Havok позволяет точно определить, как именно передвигается каждый обломок, исходя из его веса и действующих на него сил. Представленная на E3 демо-версия подтвердила, что на скриншотах изображено все «как оно есть на самом деле». Модели главных героев великолепны, причем – что особенно порадовало – правильно отображается оружие, как используемое, так и имеющееся в запасе. И если вы меняете автомат на ракетомет, то герой прямо у вас на глазах вытаскивает последний из-за спины и водружает себе на плечо. Так же эффектно извлекаются и гранаты. Очень точно выполнена анимация практически во всех игровых событиях – герои не скользят ногами по земле, когда бегут или поворачиваются, сцены захвата транспортных средств не грешат «несовпадающими» движениями.

ЭХ, ПРОКАЧУСЬ!

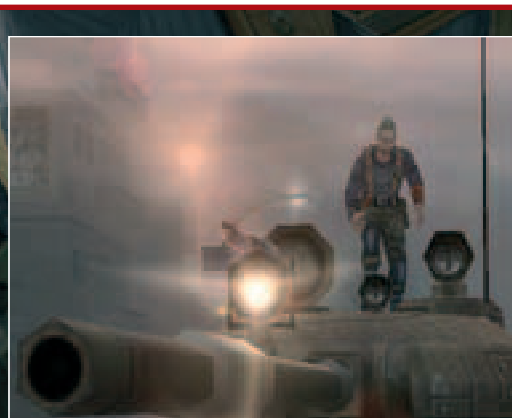
Поначалу Mercenaries была известна, прежде всего, тем, что в игре позволено выкидывать пилотов вертолетов и выкурривать экипажи танков, а затем занимать пустующую технику. В стиле Grand Theft Auto. Сейчас мы можем назвать куда больше достоинств, но и эта фича остается одной из самых важных. Мы проверили, как это выглядит в действительности, и нам понравилось. Фактически главное – забраться на корпус танка или же подкрасться поближе к зависшему над землей вертолету, далее остается лишь нажать на нужную кнопку, а герой все сделает сам. И очень красиво. Если вооруженными грабежами заниматься не желаете, можно использовать пустующие, «ничейные» автомобили, либо же покупать технику за «живые» деньги. Не забывайте только о реалистичности. Заказанный джип не появится из воздуха, его доставят на грузовом вертолете, который могут по дороге... сбить. Так что рекомендуем сначала зачистить территорию, а затем уже приглашать туда союзников.

РАДУЖНЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

Студия Pandemic серьезно «поднялась» в последнее время. Гениальный Full Spectrum Warrior заставил всю игровую прессу рассыпаться в комплиментах, перспективным выглядит и проект Star Wars: Battlefront. Интересно, что если раньше студия занималась в основном PC (Army Men: RTS, Battlezone II: Combat Commander, Dark Reign 2), то сейчас перешла на консоли. Из возможных недостатков Mercenaries можно отметить только отсутствие какого-либо сетевого режима, даже в версии для Xbox. Быть может, что-то подобное появится, если игру перенесут на PC (пока не планируется). Но и без этого Mercenaries наверняка займет достойное место среди хитов для PlayStation 2 и Xbox. ■



Настолько эффектные взрывы встречаются в играх не так уж и часто.



А вот там мы захватываем танки. Экипаж обречен, когда герой смог забраться на башню.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
■ РАЗРАБОТЧИК: Konami ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 2
■ ДАТА ВЫХОДА: 2005 год

http://www.enthusia-racing.com/

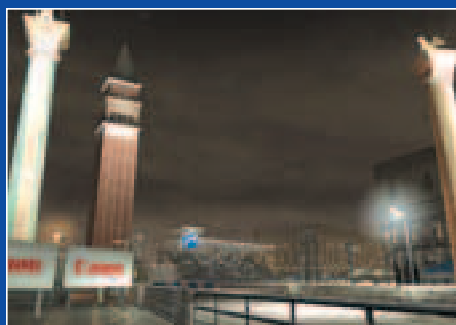


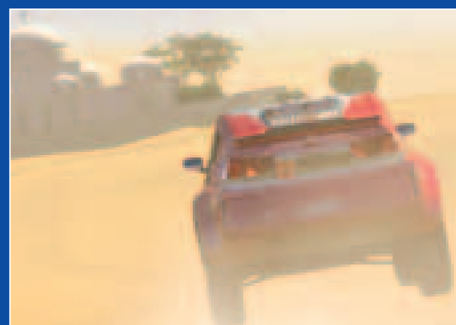
На постановочных скринах в любой гонке графика хороша. В Enthusia она красива везде. Знакомьтесь, новейший Mercedes-Benz SLR McLaren!



Напористый Mini Cooper преследует поклонников блестящих машинок. В Enthusia лицензированных машин будет меньше, чем в GT4, но все равно выше крыши.







ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING

ОНЛАЙНА НЕ БУДЕТ?

Наиболее странно в контексте жесткой конкуренции со SCEI звучит заявление продюсера о нежелании команды вводить в Enthusia многопользовательский онлайновый режим Enthusiast. Обещают лишь мультиплеер для двух игроков через split-screen. Остается только гадать, чем продиктовано столь неожиданное решение. Gran Turismo 4, выходящая гораздо раньше Enthusia, вовсю использует преимущества сетевого мультиплеера на шесть человек.



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

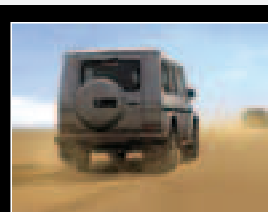
Один из авторов оригинальной Ridge Racer, Манабу Акита (Manabu Akita), возглавляет команду отчаянных смельчаков. Собравшись под крылышком Konami, они решились не просто бросить вызов Gran Turismo, а выкатить на трассу гоночный симулятор, имеющий ряд характерных отличий от всех остальных представителей жанра – хотя инновационная составляющая этих отличий остается под вопросом.

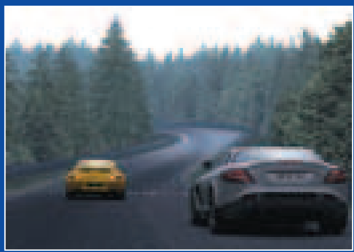
На E3 нас сначала потчевали трейлером, состоявшим из ни к чему не обязывающих облетов камеры вокруг разнокалиберных авто (модели с явно завышенной по сравнению с геймплеем детализацией) и любопытной съемки покатушек настоящих машин на гоночном треке, перемежавшейся игровым видео, где виртуальные копии этих машин выполняли на аккуратно воссозданном треке ровно те же маневры, что и реальные прототипы. Поразительная точность, с которой игровые модели «эмулировали» кренделя настоящего автомобиля, впечатляла не меньше, чем ролики GT4, с которой Enthusia придется меряться цилиндрами. Трейлер плавно перетек в запись игрового процесса. Установленная на капоте виртуальная камера, детализированные городские, кольцевые и раллийные трассы, одновременные заезды шестерки авто, заявленная сотня полностью лицензированных машин от сорока всемирно известных производителей, предсказуемо добротные спецэффекты – присутствовало все, чего мы ожидали от дорогой «гонки» класса А. Плюс кое-что сверх того. Внимание моментально привлек графический индикатор Visual Gravity System (VGS), наглядно демонстрирующий продвинутость игровой физической модели. Обозначающие стороны света стрелочки подсвечиваются каждый раз, когда водитель входит в поворот – игра рассчитывает действие силы тяжести, а индикатор указывает распределение нагрузки на автомобиль. Скажем, если вы вывернули руль влево, левая стрелочка подскочит вверх; при резкой остановке соответствующим образом отреагирует тыловая стрелка. На презентации было сказано много высокопарных слов о революционности VGS, однако на деле она (сейчас, по крайней мере) просто служит наглядным показателем рисковой нагрузки, грозящей переворотом. Рядом с «компасом» VGS расположены шка-

САМЫЕ ПРАВИЛЬНЫЕ БРЫЗГИ

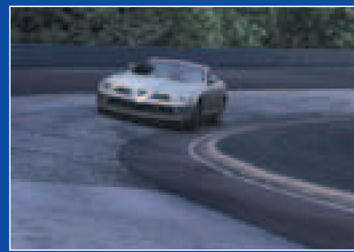
PS2 ЕЩЕ СПОСОБНА ПРИЯТНО УДИВЛЯТЬ

Помимо новаторских индикаторов, экран облагораживают изящные спецэффекты размытия картинки, отчасти напоминающие технику, примененную в Need for Speed Underground, и эффекты замедления времени перед столкновениями, позволяющие прочувствовать весь драматизм момента. В дождливую погоду путь капель на лобовом стекле зависит от скорости и направления движения машины.





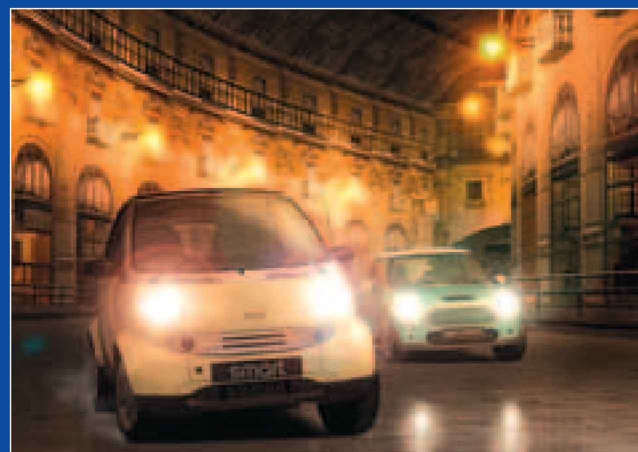








Славно, что спрайтовые деревья в современных играх ушли в небытие, и во время гонки можно просто наслаждаться великолепными пейзажами!



ЕСЛИ ВЫ ВЫВЕРНУЛИ РУЛЬ ВЛЕВО, ЛЕВАЯ СТРЕЛОЧКА ПОДСКОЧИТ ВВЕРХ, ПРИ РЕЗКОЙ ОСТАНОВКЕ СООТВЕТСТВУЮЩИМ ОБРАЗОМ ОТРЕАГИРУЕТ ТЫЛОВАЯ СТРЕЛОЧКА.

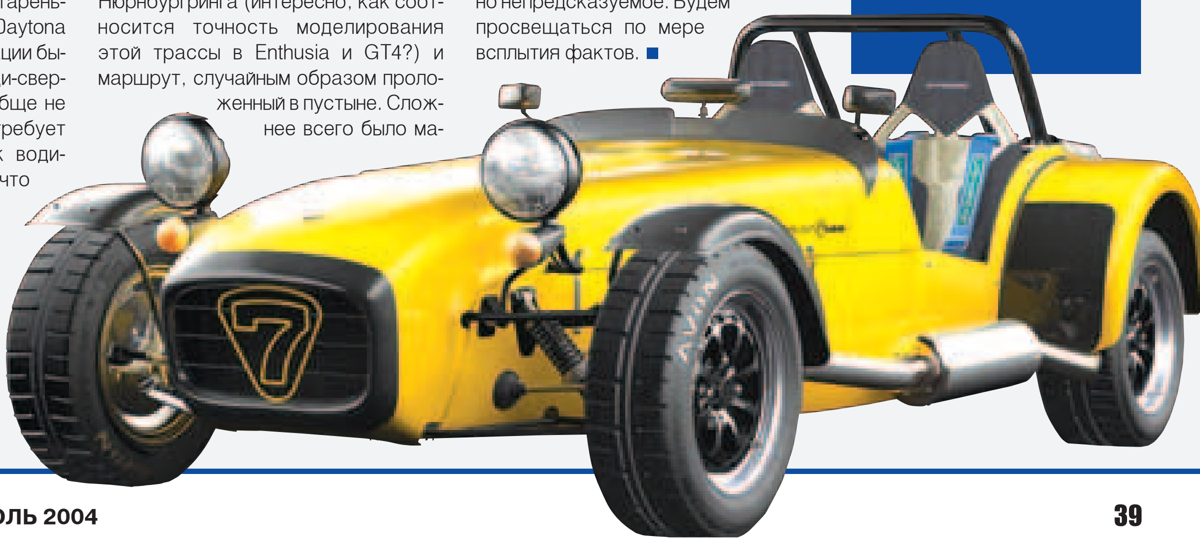
лы, отражающие силу давления на аналоговые педали газа и тормоза, а также значок, высвечивающийся при оптимальной возможности входа в контролируемый занос.

ОБЗОР С КАПОТА

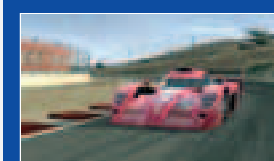
На следующий день после пресс-конференции Konami нам представился шанс вдоволь накататься в Enthusia на стенде компании, где были оборудованы несколько демо-юнитов в форме кокпитов гоночных болидов. Предлагались три сильно разнящихся трассы, шесть машин на выбор для каждой, и все это под соусом трех градаций сложности управления. Расположение камеры на капоте вкупе с размытием краев картинки помогло авторам усилить чувство скорости (эффект точь-в-точь как в стареньской, но неизменно любимой Daytona USA), причем еще на презентации было объявлено, что вида «сзади-сверху» в игре, скорее всего, вообще не будет: погоня за реализмом требует наибольшего приближения к водительскому сиденью. Отметим, что вид непосредственно из кабины отброшен как бесполезный – по мнению продюсера, это необходимый компромисс, так как современные технологии не дают возможности обзор с этого ракурса таким же удобным, как в настоящем автомобиле. Данная точка зрения выглядит вполне здравой: к примеру, авторы сериалов WRC и Colin McRae немало сил потратили на адекватную передачу угла обзора из салона, однако недостаток детализации не позволяет комфортно играть с этим ракурсом камеры. Другое дело, что спидометр, индикаторы VGS и педалей расположены в самом низу экрана, и в пылу гонки сложно постоянно переводить взгляд с них на трассу и обратно.

СЕРАЯ ЛОШАДКА

Как уже сказано, выставочная демка включала в себя тройку принципиально разных трасс: залитые дождевой водой извилистые улочки итальянского городка, сравнительно небольшой отрезок знаменитого немецкого Нюрнбургринга (интересно, как соотносится точность моделирования этой трассы в Enthusia и GT4?) и маршрут, случайным образом проложенный в пустыне. Сложнее всего было маневрировать на серебристом «геландеваген» среди бескрайних желтых просторов: преодоление цепочки чекпойнтов превратилось в экстремальный «слалом», где ориентация на местности предельно усложнялась монотонностью окружающего пейзажа. Чуть заскочил за невидимую границу – машина прочно увязает в песке. В остальном геймплей держался общепринятых канонов: заезды на время, особо не блиставший, но и не допускавший глупых ошибок AI, стабильная частота кадров. Нас заверили, что за оставшийся до выхода десяток месяцев будет расширена область применения системы VGS – а мы даже головы ломать не стали над тем, каким образом это будет воплощено, ибо дело это темное и решительно непредсказуемое. Будем просвещаться по мере всплытия фактов. ■



КИЛЛЕРЫ ВЫХОДЯТ НА ПРОСТОР



Enthusia: Professional Racing стала следующим потенциальным «убийцей Gran Turismo» после анонсированного Microsoft проекта Forza Motorsport (Xbox). Все три игры выглядят внушительными автосимуляторами.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1C»
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Gray Matter Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2004

http://www.callofduty.com





CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

ЛЕПОТА

Язык не поворачивается назвать движок игры устаревшим. Несмотря на то что перед нами лишь add-on к игре, авторы не поленились поработать и над графикой. Была изменена анимация взрывов и улучшены погодные эффекты. Это может показаться мелочью, но именно на них и держится атмосфера CoD.

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

Границы жанра шутеров от первого лица всегда были нечеткими. Однако не так давно от него отпочковалось еще одно направление, описываемое угловатой фразой – «кинематографичный экшн». Слух, конечно, не ласкает, зато как глаз радует!

С выходом Call of Duty мы раз и навсегда уяснили, какими должны быть подобные игры. Но кино есть кино, и вчерашний хит, отнявший у геймеров пару вечеров, был предан забвению. Этому как нельзя лучше способствовал методично обрастающий add-on'ами Medal of Honor. И вот наконец Activision решила нанести Electronic Arts ответный удар.

Само собой, это событие не могло пройти мимо E3, где и были представлены две миссии из будущей игры. Как и раньше, в основе проекта лежит максимально реалистичное воссоздание атмосферы Второй мировой. Разработчики старались показать ее со всех сторон. Например, из кабины британского бомбардировщика B-17. «Посидеть за пулеметом» сейчас можно в любом мало-мальски приличном FPS, но здесь авторы смогли уместить полноценную миссию в тесном салоне самолета. Дрожащий прицел, пробивающие фюзеляж трассеры, горящие самолеты союзников и пикирующие мессершмитты. И все это на фоне превосходного неба. Хотя утечка топлива, заклинивший бомболюк и беготня между орудиями вряд ли позволят полюбоваться этим великолепием. Кроме того, разработчики смекнули, что в небе пейзажей немного, и серьезно поднажали на остальную часть графики.

Результат и вправду впечатляет. А ведь это лишь одна миссия. Всего нам предстоит пройти их более десятка, взглянув на войну глазами трех разных солдат. Англичане будут биться за Сицилию, американцев ждет сражение при Балге, а на долю советских воинов выпадет более знакомая нам Курская битва. «Курск... А как же танки?» – спросите вы и получите достойный ответ. Наши мольбы были услышаны, и главным новшеством игры станет бронетехника. Возможность сесть за рычаги танка или баранку джипа обещает большую свободу действий и совершенно новый геймплей. Пехота не останется в накладе и получит в распоряжение базуки, фаустпатроны, взрывчатку и старый добрый огнемет. После таких обещаний отстрел танков из легендарного Flak 88мм выглядит вполне стандартной опцией. Банальным расширением арсенала дело не ограничивается – сделав столь глобальные добавки, авторы не побрезговали и деталями. Гранаты придется метать с задержкой, рассчитывая время взрыва, а управление обогатится кнопкой «Sprint». Благо убегать нам будет от кого.

Возможно, ничего особо выдающегося или неожиданного Call of Duty: United Offensive нам и не обещает. Но иногда приятно получить именно то, что ждешь. Остается лишь надеяться, что add-on отнимет у нас немного больше времени, чем его прародитель. ■

ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ

ИЛИ ДРУГ НА ДРУГА

Для многих мультиплеер был главным достоинством оригинального Call of Duty. Авторы это учли и не обошли его вниманием. Нам приготовили 9 карт и три новых режима, среди которых долгожданные «Capture the Flag» и «Domination Mode». В последнем случае нам предстоит захватывать и удерживать контрольные точки а-ля Battlefield 1942. Кстати, представьте, как отразится на сетевой игре появление бронетехники.

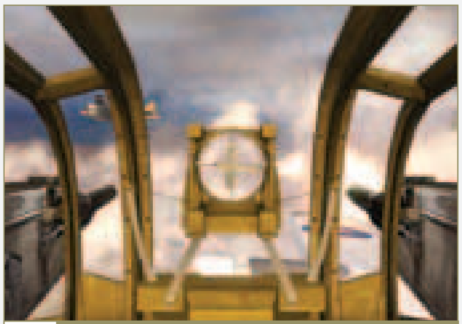




Железные монстры с загнутыми хоботами обещают стать обыденным зрелищем.



Новый, необычный взгляд на воздушные сражения. Очень атмосферно!



На вражеский самолет лучше всего смотреть через перекрестие прицела.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК: Ice-pick Lodge ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004 года

http://buka.ru/game/Game_1863.htm

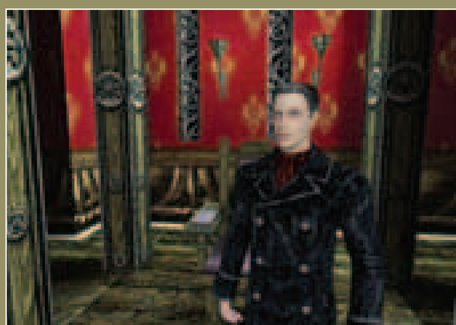


Персонажи способны выражать разнообразные эмоции в зависимости от ситуации. Жаль, что при виде меня девушки строят такие кислые мины.



Ночью тени не только украшают улицы, но и могут скрыть вас от любопытных глаз. Для маскировки полезно неброско одеваться и медленно передвигаться.







МОР. УТОПИЯ

ТОЛКОВАНИЕ (СНО)ВИДЕНИЙ

Пригрезившиеся нашему корреспонденту картины представляют собой игровой процесс интерактивной драмы «Мор. Утопия». Ее создателей Теодор описал под видом «старателей в шахте». Официальные источники утверждают, что проект объединяет в себе элементы экшна от первого лица, квеста и RPG с упором на эмоциональную составляющую. Цель игры – остаться в живых в течение двенадцати дней и при этом обуздать стремительно набирающую обороты эпидемию. Судя по тому, как внезапно обрывается рукопись, Теодору не удалось ни то ни другое, но это не уменьшает ценности его наблюдений.

ТЕОДОР ГАНЗИЙ
chentzilla@narod.ru

Первое видение было кратким, похожим на дагерротип из старинного альбома. Утро в провинциальном городке. Небо, затянутое коричневой дымкой. Бегущие по делам прохожие. Город до боли знакомый – в таком вполне могла бы жить моя прабабка. Иллюзия длилась секунду, и вот мы уже снова стояли в сыром тоннеле.

Мы спустились в устье шахты. На этот раз грезы проступали медленно. Перед нам театр. Весьма странный: ни актеров, ни зрителей.Антрепренер уверял меня, что я еще не готов к представлению, поэтому оно не начинается. Наваждение сгинуло, а мой гид, назвавшийся Мастером, пояснил: «Город пока не достроен, поэтому и ведет себя необычно». – «Каким же он будет в конце концов?» – «Это зависит от вас».

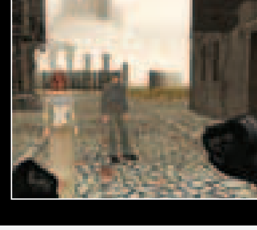
Сперва Мастер казался мне просто старателем, случайно набредшим на природный феномен. Потом я понял, что он каким-то образом заранее знает, с чем его артель столкнется в следующий раз. Он уверенно водил меня по полутемным тоннелям от иллюзии к иллюзии. Теперь видения тянулись еще дольше. Я успел рассмотреть горожан и понял, что это были не люди, а скорее куклы, грубовато вырубленные из неизвестного материала и искусно раскрашенные. Некоторые из них выглядели как обычные манекены, другие расхаживали по улицам и болтали. В грезах я тоже стал куклой – Доктором. Меня то ли только что сделали, то ли я недавно прибыл в город, поэтому никто не удивлялся, что я неприкаянно хожу по улицам. Заглядывая в окна некоторых домов, я обнаружил, что они пусты – ни комнат, ни мебели. Потом Мастер объяснил мне, что Город раскапывается не сразу, а слоями, и с каждым слоем видение принимает все более явную форму.

Потихоньку я свыкся с условностями иллюзорного мира и понял, что мои саквояж и плащ из змеиной кожи – бутафорские, как и положено театральному реквизиту. Ажурные тени вычурных оград были работой невидимого осветителя, степь вокруг города – просто задником с нарисованными быками, недостроенное здание – подмостками для финальной сцены. Я понял, что Город и был задуман как декорации, в которых должно было проходить – уже шло! – представление. Меня окружали ак-

БОРЬБА СО СМЕРТЬЮ

МЕДИКАМЕНТЫ БЕЗ РЕЦЕПТА

Болезнь и лекарство боролись во мне, и я не знал, терпеть ли мне боль или пытаться облегчить свои страдания. Антибиотики на какое-то время замедляли развитие болезни, но ухудшали самочувствие. Тогда приходилось колоть морфий, он снимал боль, но от него хотелось спать, а я не мог себе позволить терять время, да и найти безопасное место, чтобы прилечь, было непросто. От некоторых лекарств у меня были галлюцинации. Забавно, видения в видениях...













В нужные моменты текст роли всегда перед глазами. Остается лишь выбрать реплику. Диалоги могут достигать совершенно шекспировского накала страстей.



Я ПОНЯЛ, ЧТО ГОРОД И БЫЛ ЗАДУМАН КАК ДЕКОРАЦИИ, В КОТОРЫХ ДОЛЖНО БЫЛО ПРОХОДИТЬ – УЖЕ ШЛО! – ПРЕДСТАВЛЕНИЕ.

теры, они просили меня, угрожали мне, повиновались мне, любили меня, ненавидели и почти все мне лгали – так требовали их роли. Мне приходилось подыгрывать им по мере сил, ведь вскоре я выяснил еще одну вещь – каждую полночь в пьесе наступал новый акт. И если я ошибался в своей роли, это могло стоить жизни кому-то из труппы.

Тогда же я узнал об эпидемии. Болезнь возникла из ниоткуда и распространялась молниеносно. Вымирали целые кварталы, и заброшенные дома даже выглядели по-другому: пустые окна блестели в свете луны гнойными язвами, а облупившаяся штукатурка напоминала полосы крови, словно сами здания были смертельно больны.

На пятый день кончились съестные припасы. Надо было подниматься из шахты, но я решил попытать счастья в Городе – Мастер рассказал мне, что шахтеры тоже добывали еду там. На основные продукты – мясо, молоко, овощи – в Городе был наложен запрет, как на потенциальные источники заразы. Приходилось перебиваться орехами и перепелиными яйцами, но и те было непросто достать. Тогда я узнал еще одну вещь о горожанах – они никогда не спали. Несколько неудачных попыток кражи со взломом показали, что застать жителей врасплох невозможно. Впрочем, ботинки на мягкой подошве, по крайней мере, помогали скрыться от погони.



Пока пациент не обездвижен, использовать скальпель неудобно. В разных руках нож может стать и орудием убийцы, и инструментом исследователя.

К счастью, оказалось, что у местных детишек есть свои способы добывать припасы. У них можно было почти даром выменять не то что орехи, а даже патроны к револьверу, – а обороняться от заполонивших улицы грабителей приходилось постоянно.

Как доктору мне теперь не очень доверяли. Медикаментов не хватало, к тому же я пока не смог выяснить, чем лечить эту болезнь. Многим больным приходилось давать плацебо или критические дозы успокоительного, если болезнь заходила слишком далеко. У меня у самого начался жар, и я искренне надеялся, что это просто грипп.

Правительство тоже принимало меры против заразы и грабителей – теперь на улицы вышли усиленные наряды ополчения и «дезинфекторы» – специальные подразделения огнеметчиков, которые контролировали переходы между кварталами и уничтожали носителей болезни.

Видение покинуло меня, но недомогание не исчезло. Возможно, я простудился в шахте. Но простуда не могла объяснить, почему мои руки оставались грубо-угловатыми, как у жителей Города. Теперь я уже не уверен, где реальность, а где видение... ■

DRAMATIS PERSONAE

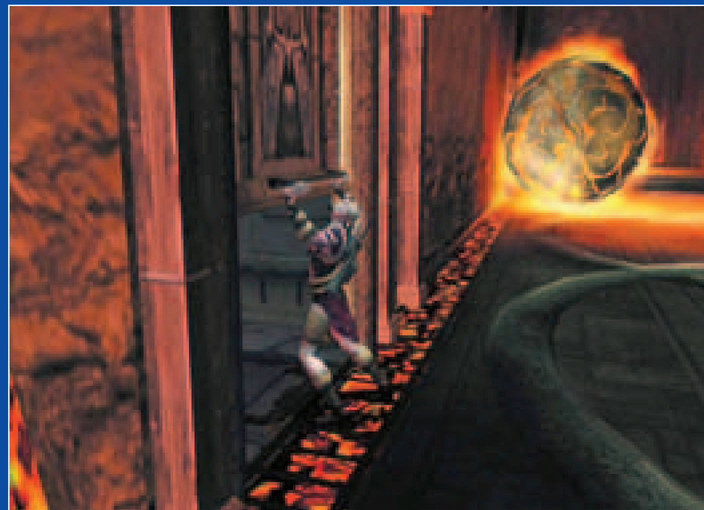
Мастер рассказал, что видения связаны с определенными жителями Города. Пока были открыты только видения Доктора, но старатели ожидали, что выйдут еще на двух героев: девочку-воровку и человека, которого Мастер называл Потрошителем. Из слов Мастера я понял, что любой из этих троих может решить судьбу Города. В будущем Мастер ждал появления на сцене новых игроков: Полководца и Инквизитора. Значило ли это, что эпидемией заинтересовались армия и церковь?



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
■ РАЗРАБОТЧИК: SCEA Santa Monica Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2005 года

http://www.scea.com





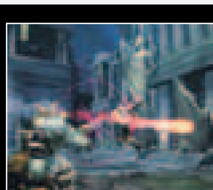
GOD OF WAR

ACTION NON-STOP

Что сразу же обращает на себя внимание, так это размеры уровней в God of War – они поистине огромны. Остается только гадать, как PlayStation 2 справляется с этим. Еще приятнее, что в игре, по идее, вообще не должно быть пауз для загрузки уровней. Информация подгружается с диска по ходу прохождения.

ГЕРОЙ МЕЧА И МАГИИ

БОЕЦ-УНИВЕРСАЛ



Хотя основное оружие Кратоса – мечи, в бою он не чурается и магии. С самого начала ему доступны молнии Зевса. Интересно, что он сделал со стариканом, чтобы их раздобыть? После победы над Медузой наш воин сможет пугать врагов ее головой и с ее же помощью превращать их в каменные изваяния. Этим, разумеется, список сверхъестественных способностей не ограничивается. Со временем Кратосу в руки попадет даже магический артефакт от самого Ареса.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Пока сотрудники европейского подразделения Sony размышляют, какую бы еще такую игру сотворить, чтобы она поддерживала EyeToy, требовала наличия микрофона и танцевального коврика, их американские коллеги заняты куда более важными делами.

Они ваяют God of War. И небезосновательно считают, что выпускать кишки древнегреческим монстрам намного интереснее, чем под веселую музыку распускать розовые сопли, собравшись большой пьяной компанией у телевизора.

В пресс-релизах, посвященных God of War, слово «брутальный» по частоте употребления превосходит все остальные. Из чего можно сделать вывод, что игра будет... брутальной. Sony хочет привлечь к своему новому многообещающему проекту взрослую аудиторию. А ей подавай брутальности. Брутальный главный герой, Кратос, возненавидел Ареса – греческого бога войны, сделавшего его до того брутальным, что Кратос уже не мог выносить. Чтобы прикончить божественного супостата, могучему воину нужно раздобыть Ящик Пандоры, а для этого придется натворить немало брутальных дел.

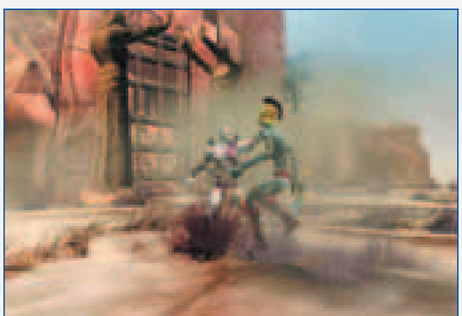
В бою Кратос использует два меча. К ним прикованы цепи, которые герой держит в руках. Таким образом, мечи подходят как для ближнего, так и для дистанционного боя. Арсенал приемов состоит из двух десятков движений. При этом разработчики обещают, что их можно будет объединять в комбинации любой сложности и продолжительности. Особо брутальными должны быть «захваты». В кавычках потому, что в традиционном представлении захват – это не тот прием, после которого противник лишается головы или всей верхней части туловища. Чтобы сделать нечто столь брутальное, нам нужно за несколько секунд успеть нажать определенную комбинацию кнопок. Сможем – Кратос прикончит монстра. Оплошаем – герой будет брутально избит. Кстати, суперами не стоит злоупотреблять еще и потому, что на месте трупа противника, убитого с их помощью, не останется никаких power-up'ов. А они нам нужны для прокачки героя.

Как ни странно, God of War – это не только брутальное месиво, но и головоломки. Порой весьма заковыристые, но тоже неизменно брутальные. Если на двери написано, что ее можно открыть, только принеся человеческую жертву, значит, придется найти жертву. Она, конечно, будет кричать и сопротивляться, но ей это не поможет. Потому что вот такое у нас все брутальное.

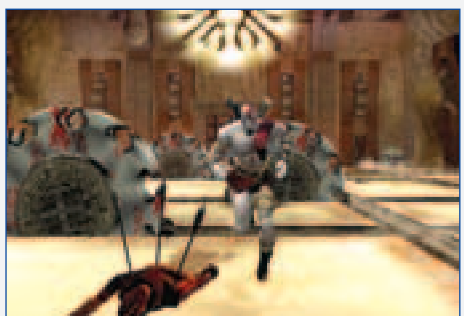
На прошедшей E3 God of War стала неожиданным открытием. Неприметная до тех пор игра превратилась в один из самых перспективных проектов на PS2. Очевидцы утверждают, что уже сейчас она производит неизгладимое впечатление, а ведь до выхода остается больше полугода. Наверное, Sony действительно готовит что-нибудь эдакое. Брутальное... ■



Модели великолепны. Рельефные мышцы, «правильные» пальцы – все при герое.



Система захватов похожа на QTE из Shenmue. Главное тут – вовремя жать на нужные кнопки.



Игра обещает быть жестокой, страшной и очень динамичной. Брутальной, проще говоря.





UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Если первая часть сериала оказалась успешной, мудрый издатель понимает, что это еще не повод почивать на лаврах. Наоборот, нужно по максимуму напрячь разработчиков, чтобы те выкатили вторую часть, которая будет круче первой по всем статьям. Тогда одуревшие от радости покупатели сметут игру с прилавков, а издатель снова решит, что почивать на лаврах ему все еще рано...

Именно так, похоже, рассуждали сотрудники Microsoft и Epic Games. Поэтому Unreal Championship 2: The Liandri Conflict непременно превзойдет своего именитого предшественника. Главная новость: разработчики дадут нам возможность играть с видом от третьего лица. И не просто возможность. Практика общения с рабочей версией Unreal Championship 2 показывает, что этот режим удобнее. Дело в том, что мы сможем выполнять огромное количество акробатических движений. К double-jump'ам, lift-jump'ам и wall-jump'ам добавились новые. Например, chimney-jump: оказавшись в узком коридорчике, мы сможем допрыгать хоть до потолка, отталкиваясь от стен, как в Prince of Persia или Ninja Gaiden.

Вторая большая новость: в Unreal Championship 2 огромное значение будет иметь оружие ближнего боя. Впервые за всю историю жанра мечи, ножи и алебарды уравняли в правах с огнестрельным оружием. При желании можно вообще отказаться от стрельбы. Вся акробатика, о которой шла речь выше, нужна в основном для того, чтобы дать проворным игрокам подобраться как можно ближе к противнику и треснуть ему по башке чем-нибудь тяжелым. Оружие ближнего боя позволяет его владельцу создать вокруг себя энергетический щит. Действует он всего несколько секунд, но этого достаточно, чтобы подойти к врагу на расстояние удара. Кстати, нападать на человека, держащего в руках меч (топор, двуручную пилу или что-то еще), теперь тоже нужно с умом. При должном уровне сноровки тот может просто парировать выстрелы. Или хуже того – отбивать летящие в него снаряды, направляя их обратно в нападающего. Да, джедайство нынче в моде.

Помимо многопользовательских баталий, Unreal Championship 2 предложит нам и полноценный одиночный режим. Даже два. Один из них – обычный турнир с ботами. Второй – кампания. Нам предстоит влезть в шкуру Анубиса, сражающегося за процветание своего народа, – то есть предвидится даже некое подобие сюжета. А, это знаете ли, не шутки.

Ваш покорный слуга убежден, что Epic Games идет верной дорогой. Все, кому нужен традиционный киберспорт, давно играют на PC. От консольных проектов мы ждем несколько иного. Тут нам подавай зрелищный мордобой, красивую анимацию, суперприемы и прочие радости жизни. Unreal Championship 2 – как раз про все про это. Так что верим и надеемся. ■

ГЕРОИ НА ЛЮБОЙ ВКУС

В игре нам на выбор дается 15 персонажей. В первую очередь они отличаются друг от друга «техническими характеристиками». Тут все как обычно: одни быстро бегают, другие больно бьют. У каждого героя свое уникальное оружие ближнего боя. Кроме того, некоторые пушки доступны только представителям определенных рас.

СПЕЦЭФФЕКТЫ РЕШАЮТ ВСЕ

ОПТИМИЗАЦИЯ – ВЕЛИКАЯ ВЕЩЬ

Игра разрабатывается на основе улучшенного движка Unreal Engine 2.5. Причем улучшенного настолько, что кое-каких спецэффектов, которые мы увидим в игре, не было даже на PC. Особая гордость разработчиков – технология Depth of Field. Суть ее в том, что все предметы, расположенные близко от нас, видны четко и ясно. А те, что находятся вдалеке, несколько размыты. В движении это создает удивительный эффект.



Вид от третьего лица позволит любоваться на такие вот трехмерные модели.



Анимация на высоте, особенно хороши кульбиты и сложные атаки мечом.



Местами игра будет напоминать боевики вроде BloodRayne или Devil May Cry. Ужас!

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: MMORPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: NCsoft
■ РАЗРАБОТЧИК: Destination Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: миллионы
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2004

http://www.playtr.com





TABULA RASA

ДЕЛУ ТОЛКИЕНА ВЕРНЫ!

Гэрриот неоднократно заявлял, что не просто делает игры – он создает миры. Ему до сих пор приходят письма на руническом языке, придуманном для мира Ultima. В Tabula Rasa он намерен внедрить идеографическую письменность, понятную человеку, говорящему на любом языке.

РИЧАРД ГЭРРИОТ – ЭТО ЭДИСОН СЕГОДНЯ,

ИЛИ НЕМНОГО О РОЛИ ЛИЧНОСТИ В ИСТОРИИ ИГРОИНДУСТРИИ

Сегодня мы знаем, что хорошая ролевая игра – это целый мир с множеством городов и сотнями персонажей. Серьезная RPG рассказывает историю, которая не сводится к банальному «убей злодея и спаси мир». Ныне в порядке вещей то, что поступки героя определяют отношение к нему, что в игре можно пообщаться с любым NPC, что день сменяется ночью, что вечером горожане ложатся спать, а утром встают и идут на работу… Еще двадцать лет назад при создании компьютерных игр никто не задумывался об этих особенностях, определяющих жанр RPG. Многие из них впервые реализовал в своей «Ультиме» именно Гэрриот.

ВЛАДИМИР ИВАНОВ
glaymore@hotmail.com

Про Tabula Rasa было бы неправильно рассказывать as is, в отрыве от культурного контекста игровой индустрии. Это тот самый случай, когда целое представляет собой нечто большее, чем сумма его частей.

Новая корейская научно-фантастическая MMORPG? Борьба против злобных вселенских захватчиков? Десять классов, двадцать рас, сорок семь видов оружия? Нет, здесь важно не столько перечисление голых фактов, сколько знание личности создателя Tabula Rasa и понимание ее роли в истории. Следовательно, необходим…

…ИСТОРИЧЕСКИЙ ЭКСКУРС

В те счастливые времена моего детства, когда на мегабайтную дискету легко умещалось две-три игры, а 16-цветные мониторы представлялись чем-то мифическим, уже существовала серия ролевых игр Ultima. Писал их, практически в одиночку, американский вундеркинд по имени Ричард Гэрриот, в будущем – основатель легендарной компании Origin Systems. Сказать, что в его играх содержались передовые идеи, – значит вовсе не сказать ничего (подробнее – см. врезку). Творчество Гэрриота во многом определило современное состояние жанра RPG, не больше и не меньше.

Закат карьеры Ричарда пришелся на конец 90-х, когда его детище попало в руки гиганта Electronic Arts. Менеджеры EA не верили в перспективность онлайновых игр. Работать в таких условиях было невозможно. Гэрриот махнул на все рукой и обратил взор на Восток – пришла пора изучать корейский подход к MMORPG и думать о вечности. Так он медитировал года три, по мере сил помогая NCsoft с их онлайновым хитом Lineage, а когда журналисты подступали с вопросами о творческих планах, Гэрриот лишь просветленно улыбался и загадочно произносил: «Tabula Rasa», что на латыни означает…

ЧИСТАЯ ДОСКА

Таким образом, перед нами не просто «очередная корейская sci-fi MMORPG». Перед нами – новое произведение великого мастера, на которое нам разрешили взглянуть только сейчас. Мы посмотрели – и удивились.

Мы уже не в Канзасе, крошка Дороти. В смысле, это больше не Ultima. Совсем не Ultima. Tabula Rasa – это настолько не-Ultima, насколько вообще возможно. Вместо уютного обжитого фэнтези-мирка – холодные просторы глобальной космической оперы. Вместо изометрии – роскошное 3D. Вместо привычного европейского стиля – экзотический азиатский. Вместо размеренно-тягучего геймплея – стремительная боевая динамика. Ultima здесь больше не живет, забудьте.

Сюжетная завязка удивляет. Загадочные Бенефакторы, достигшие духовного совершенства и научившиеся перемещаться по Вселенной и перестраивать миры силой Логоса. Непонятный раскол в рядах Бенефакторов, который привел к появлению беспощадных Траксов, не знающих сост-



Борцы с Траксами позируют партийному фотографу перед ответственной миссией.



Силы Разума эффектно наносят силам Зла 36 очков интеллектуального вреда.



Наверное, это город Бенефакторов… Нет, это летательное средство… А может, это оружие?



Этот товарищ явно не местный... Наверное, заблудился в бесконечных мирах Tabula Rasa и теперь ищет дорогу домой – то ли в Забытые Королевства, то ли в город Аркхэм.



МЫ УЖЕ НЕ В КАНЗАСЕ, КРОШКА ДОРОТИ. В СМЫСЛЕ, ЭТО БОЛЬШЕ НЕ ULTIMA. TABULA RASA – ЭТО НАСТОЛЬКО НЕ-ULTIMA, НАСКОЛЬКО ВООБЩЕ ВОЗМОЖНО.

радания в своем бесконечном завоевании обитаемых миров. Санктуарий – хранилище тысячелетней мудрости Бенефакторов, построенное в глубине черной дыры. Телепортация, боевые искусства, искривления пространства, медитация... Адская смесь. Геймплей, «взращенный» на столь плодородной почве, также весьма нетривиален. Конечно, все знакомые атрибуты MMORPG налицо: создание персонажа, набор команды, поход на врага, выбивание экспы, прокачка. Но... генерация героя заключается в выборе лишь имени и пола, ролевая система больше похожа на «деревья умений» из Diablo 2, а набеги на противников представляют собой выполнение жестко заданных миссий против империи Траксов.

В Tabula Rasa все подчинено общей цели – игрок не должен скучать. Все рутинные элементы, обычные для MMORPG, безжалостно удалены. Полчаса собирать партию? У нас это делается мгновенно. Долго спорить, куда бы пойти? Игра сама сгенерирует вам уникальное приключение. Десять минут добираться до цели? К вашим услугам телепорт. Звучит подозрительно похоже на Ultima X, но, с другой стороны, иногда идеи действительно носятся в воздухе.

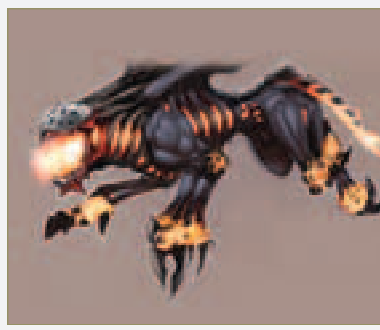
УБИТЬ ТРАКСА

Разработчики утверждают, что при создании базовой концепции они старались максимально отойти от сложившихся MMORPG-стереотипов, черпая вдохновение в самых различных играх, включая даже Soul Calibur. Последний явно произвел на создателей игры неизгладимое впечатление – боевая система Tabula Rasa основана не на бластерах, а на экзотических восточных единоборствах. Технических подробностей мы пока не знаем, но уже сейчас ясно, что в визуальном плане бои выполнены отменно. Интересно наблюдать, как суетливые движения новичка со временем превращаются в уверенную грацию опытного бойца.

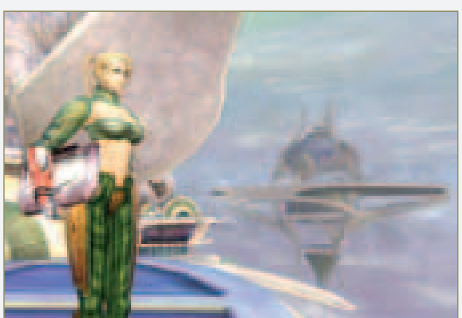
Развитие персонажа в Tabula Rasa происходит по трем основным направлениям – Тело, Разум и Дух. Умения Тела отвечают за атлетическую подготовку и боевые навыки. Разум в качестве оружия использует информацию, выступая как местный аналог магии. Дух и вовсе позволяет сражаться при помощи музыки и пения. Азиатский менталитет, куда ж без него?

PvP в игре присутствует, но оформлен крайне своеобразно. Здесь это не побоища куча-на-кучу, а изящные дуэли, проводящиеся на специальных аренах. Учитывая поголовную увлеченность дизайнеров игры боевыми искусствами, PvP-дуэли обещают быть чертовски увлекательными.

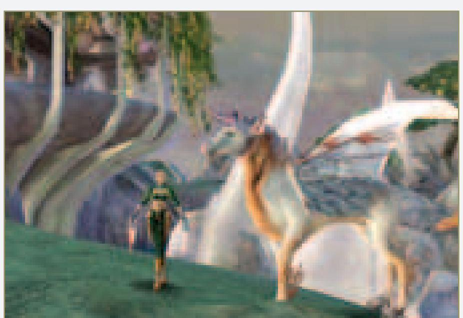




Несмотря на то что сайт игры содержит немало информации, на данный момент Tabula Rasa по большому счету остается загадочной «чистой доской», на которой Гэрриот намерен начертить новый этап в истории RPG. Конечно, такие обещания сейчас не дает только ленивый. Но Гэрриоту можно верить. ■



На борьбу с Траксами рекрутируют только самых лучших. Архиправильное решение!



Так корейцы представляют единорогов. Что ж, у каждого есть право на авторское видение.



Последний хит этого сезона в Санктуарии – танец на саблях!

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Square Enix ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 3 января 2005 года (США)

http://www.square-enix-usa.com



Вместе они – сила! Хотя напрямую своим братом (его можно назвать «призраком в доспехах») управлять нельзя, тот часто оказывается полезным.



Объект, обведенный зеленым кругом, можно трансмутировать. Иконки поясняют, что из него получится в результате.







FULLMETAL ALCHEMIST AND THE BROKEN ANGEL

УДАЧНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

Дизайн персонажей аналогичен тому, что мы видели в аниме, художник Hiromu Arakawa придумал несколько новых героев специально для игры, а студия Bones подготовила около 30 минут оригинальной анимации.

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net
КОНСТАНТИН ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Они нарушили табу и были наказаны. Двое мальчишек, возомнившие себя равными богу, решившиеся применить свои знания во имя благородной цели – вернуть к жизни безвременно покинувшую их мать.

ЭДВАРД ЭЛЬРИК И ФИЛОСОФСКИЙ КАМЕНЬ

АНИМЕ НЕ ДЛЯ СРЕДНИХ УМОВ

Братья не пытаются более повторить свой опыт – они, пусть слишком поздно, поняли свою ошибку: в этом мире нет ничего, что было бы эквивалентно жизни матери, поэтому и попытка их была обречена на провал с самого начала. Но они мечтают вернуть себе свои настоящие тела, и в этом может помочь легендарный философский камень – предмет, позволяющий многократно усиливать способности алхимиков и даже обходить закон эквивалентного обмена. На своем пути они будут вынуждены сотрудничать и с утопически идеальной тоталитарной системой (напоминает «добрый Третий Рейх», который так любят некоторые социальные фантасты) и с мятежниками-сепаратистами… Незыблемым остается лишь одно: в самой сложной ситуации можно найти лазейку для принятия решения, соответствующего своим убеждениям.

Им повезло так, как никому из предшественников, – старуха смерть в последний момент выпустила братьев-преступников из своих костлявых лап. Эдвард потерял руку и ногу, успев в последний момент поселить душу почти что ушедшего на тот свет Альфонса в ржавых рыцарских доспехах. Аниме-сериал Full Metal Alchemist от Square Enix прочно удерживает первое место в Японии, отлично продается манга, посвященная приключениям двух братьев-алхимиков. Игра призвана окончательно «добить» несчастных поклонников аниме, причем – что удивительнее всего – по обе стороны Тихого океана. Беглое изучение японской версии позволяет заявить со всей ответственностью: у нее это получится. На первый взгляд игра – традиционная action/RPG с рукомахание в реальном времени, очками опыта и длинными сюжетными сценами. Но есть еще алхимия… Эдвард обладает способностью манипулировать с материей, превращая одни объекты в совершенно другие. Физические законы сохранения трансформировались в один основополагающий: получить что-либо можно лишь в обмен на что-то эквивалентное. Как понимать эти слова? Как угодно, ибо закон этот универсален, относится как к бренной материи, так и к тонким чувствам… В игре, конечно же, произвольно трансмутировать ничего вам не позволят. Но ведь вам же не нужен скучный симулятор, где большую часть времени надо будет провести за изучением тьмы цифр, символизирующих содержание тех или иных химических элементов в объекте интереса? Правда, гадость какая? Поклонникам аниме больше понравятся свойственная Эдварду импульсивность, оставленная без купюр, активные бои, где подвернувшуюся под руку скамейку позволят превратить в пулеметную турель, а дерево – в шикарный меч. Быстро, красиво, эффектно! Разработчики обещают более полусотни различных объектов для трансмутации! В распоряжении Эдварда всегда есть и стандартная возможность сотворить «из ничего» (вернее, из всего понемногу) каменную стенку, за которой удобно укрываться от огня врагов. Некоторые трансмутированные в оружие предметы он не может использовать сам – тогда в дело вступает брат. Ему же он отдает несложные приказы. Когда на модно одетого террориста при галстуке и пиджаке помчится такая железная махина, ему наверняка захочется пожалеть о выбранной профессии, не так ли? ■



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
ОСОБЬ
POWERED BY gamespy
BINK VIDEO
NIVAL INTERACTIVE

■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal
■ РАЗРАБОТЧИК: 2015 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2004 года

http://www.menofvalorgame.com





MEN OF VALOR

В ПЫЛУ СРАЖЕНИЯ

Несмотря на то что создатели Men of Valor: Vietnam делают основной упор на одиночный режим игры, мультиплеер также не остался в стороне. В соревнованиях по сети смогут принимать участие до 32 человек, а среди доступных режимов значатся: Deathmatch, Search and Destroy и Obtain Documents.

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Каким должен быть шутер, разрабатываемый студией 2015? Интересным, красивым, кинематографичным... Новый проект компании – именно такой. Люди, подарившие миру «один из лучших экшнов современности» (подобными эпитетами награждали в свое время Medal of Honor: Allied Assault), не могут обмануть ожидания геймеров.

А значит, к концу года перед нами предстанет еще одна великолепная игра, чье несомненное качество будет подтверждено небольшой надписью на коробке: «от создателей MoH».

Итак, Вьетнам. Год 1965 от Рождества Христова. Доблестные американские военные безуспешно пытаются сломить сопротивление народной коммунистической армии небольшой азиатской страны. Бесконечные бои, огромные потери с обеих сторон и отчаянное нежелание вьетконговцев складывать оружие. Отличный сюжет для игры, не находите? И не беда, что история вьетнамского конфликта уже не раз становилась основой многочисленных игровых и киношедевров. Главное – грамотно реализовать все элементы геймплея. И тогда риск вызвать негативные эмоции у общественности будет сведен к минимуму.

ДОРОГА К ПОБЕДЕ

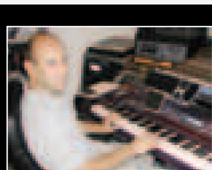
Помните, что обеспечило успех Call of Duty – прошлогоднему победителю в битве за звание лучшего шутера? Историческая достоверность и потрясающий реализм. Но, похоже, дизайнеры и программисты 2015 всерьез вознамерились переплюнуть детище Infinity Ward по этим параметрам. В основе Men of Valor лежит не просто история боевого противостояния США и Вьетнама, а воспоминания тех, кто собственными глазами видел все ужасы войны. Разработчики заявляют, что они детально изучили огромное количество архивных материалов и смогли воссоздать сражения того времени с максимальной достоверностью. Пока, правда, сложно судить, насколько верны подобные утверждения.

Во время прохождения Men of Valor игроку придется не только метко стрелять, но буквально выверять каждое свое движение. Любая ошибка или неверный шаг могут привести к смерти героя. Мины-ловушки и ямы с острыми кольями – лишь малая толика опасностей, ожидающих вас в густых джунглях Вьетнама. А если вспомнить, что за любым деревом прячутся вооруженные противники, то простая на первый взгляд миссия по патрулированию небольшого участка джунглей вполне может обернуться весьма опасным мероприятием. В таких условиях приходится полагаться не только на собственные глаза и уши, но и на помощь боевых товарищей.

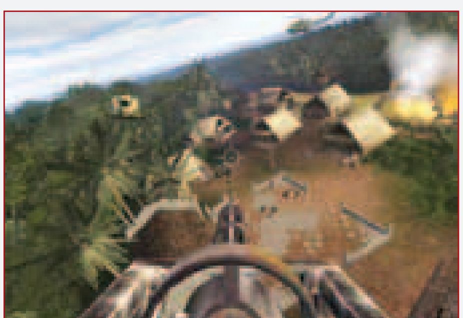
Ставшие уже традиционными утверждения о продвинутом искусствен-

МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

РАБОТАЕТ МАСТЕР



Без чего не может обойтись ни одна игра от именитых разработчиков? Конечно же, без впечатляющего саундтрека. За музыкальное сопровождение Men of Valor отвечает Аинон Зур (Inon Zur). Самыми известными его работами являются звуковые дорожки к Icewind Dale 2, Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, SOCOM II: U.S. Navy SEALS, Syberia 2 и ряду других игр. Найти информацию о композиторе и скачать некоторые его треки можно на сайте http://www.inonzur.com.



Классический пример нападения американских вертолетов на вьетнамскую деревушку.



Если присмотреться к скриншоту, можно заметить притаившегося за камнем вьетконговца.



Переработанные спецэффекты устаревшего игрового движка. Выглядят неплохо.



Так выглядит поле боя после массированной бомбардировки. Одинокий вертолет, кружащий над джунглями, прилетел слишком поздно. Работы для него нет.



В НАШЕМ РАСПОРЯЖЕНИИ ОКАЖУТСЯ МНОГОЧИСЛЕННЫЕ СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ, НАЧИНАЯ ОТ ВЕРТОЛЕТОВ И ЗАКАНЧИВАЯ МОТОРНЫМИ ЛОДКАМИ.

ном интеллекте в случае с Men of Valor кажутся совершенно невероятными. Ваши друзья будут вызывать подмогу, выводить раненых солдат с поля боя и отвлекать противника огнем. А еще бойцы смогут переговариваться между собой и перебрасываться веселыми шутками. Поверить в подобный уровень AI непросто, и, скорее всего, большинство подвигов виртуальных братьев по оружию снова будут замаскированы умелыми и качественными скриптами. Впрочем, разработчики не пытаются возражать сомневающимся, но утверждают, что стремятся сделать свое творение похожим на отлично срежиссированный фильм, а поэтому уделяют роликам на движке огромное внимание. Так что игроки наверняка не останутся разочарованными.

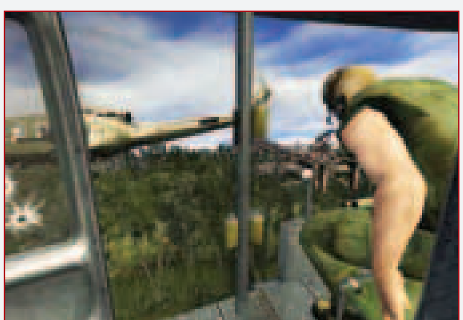
ЗАКОН ДЖУНГЛЕЙ

Разнообразие этапов и заданий в Men of Valor порадует душу геймера, истосковавшегося по хорошим играм. Здесь вам и спасение пленных летчиков, сбитых над позициями врага, и оборона собственных укреплений и марш-броски в тыл последователей Хо Ши Мина. В нашем распоряжении окажутся многочисленные средства передвижения, начиная от вертолетов и танков и заканчивая моторными лодками. Сами миссии проходят не только в джунглях, но и в полуразрушенных городах. А это, несомненно, накладывает отпечаток на тактику ведения боя. За графическое великолепие отвечает модифицированный движок Unreal, отлично зарекомендовавший себя в многочисленных FPS. Назвать его современным и достойным последнего поколения трехмерных ускорителей язык не поворачивается, однако смотрится игра (во всяком случае, по роликам) весьма неплохо. Разработка Men of Valor: Vietnam проходит под лозунгом «скромно, но со вкусом». Поэтому неуклюжие модели солдат не разочаровывают, а наоборот, придают игре военную строгость.

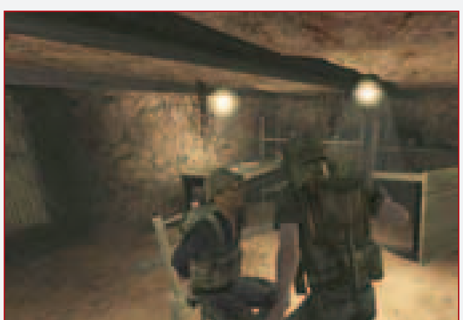


ВСЕ ПОЛУЧИТСЯ

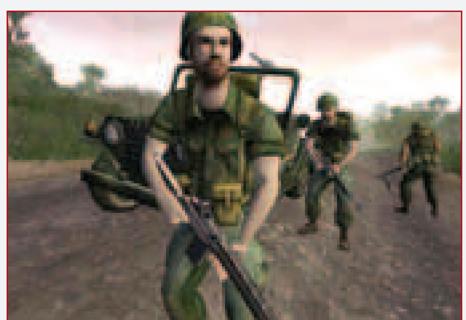
«Неужели в Men of Valor нет никаких заметных минусов?» – спросит нас уважаемый читатель. По всему выходит, что нет. Пока. К концу года, когда проект должен появиться в магазинах, ему придется столкнуться с конкурентами, и тогда станет ясно, насколько оправданными были дифирамбы в адрес его разработчиков. Сейчас все факты свидетельствуют о том, что игра получается просто отменная. И заметьте, сей радостный вывод был сделан лишь после просмотра небольшого ролика, небольшого количества скриншотов, а также на основе впечатлений от демонстрации фрагментов геймплея на прошедшей недавно выставке E3. Много ли разработчиков могут привлечь внимание к своим творениям, выдав такую, прямо скажем, скудную информацию? Студия 2015 как раз из их числа. ■



Полет над вьетнамскими джунглями – весьма опасное мероприятие.



Один из методов добычи важной информации – допрос противника с пристрастием.



Вглядитесь в мужественные лица солдат. С такими героями можно идти в разведку.

В РАЗРАБОТКЕ КОРОТКО

ДЛЯ N-GAGE ВСЕ ЕЩЕ ДЕЛАЮТ ИГРЫ!

ASHEN

■ **ПЛАТФОРМА:** N–Gage ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nokia ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Torus Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 30 июня 2004 года

http://www.n-gage.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Портативная консоль по-прежнему обделена вниманием ведущих игровых издательств и не может похвастать достаточным количеством более-менее интересных проектов. Отдуваться приходится самой Nokia, вынужденной брать на себя выпуск игр для отвергаемого издателями детища.

Среди того, чем Nokia решила порадовать в этом году, несколько выделяется Ashen – творение студии Torus Games, известной, например, владельцам Game Boy Advance благодаря портативным версиям Doom II и Duke Nukem 3D. По сюжету это очередная история про древнее проклятье, демонов, призраков и героя, вынужденного со всем этим бороться. А вот по жанру Ashen – настоящий FPS, весьма редкое (пока) явление в стане карманных консолей. Кто-то сразу вспомнит про NG-версию Red Faction, но на данный момент Ashen выглядит и играется куда лучше и солиднее.

Разработчики не поленились как можно активнее использовать трехмерные возможности N-Gage – графика в Ashen, пусть и не заставит открыть рот от восхищения, все же заслуживает пары лестных отзывов. Кроме того, решена проблема управления (совершенно неудобоваримого в Red Faction): чтобы не создавать пользователю дополнительных трудностей, в игре применяется система автонаведения. Не забыт и multiplayer-режим (Bluetooth) – одолев восемь основных уровней Ashen в одиночку, вы вполне можете устроить полноценный deathmatch с друзьями. ■



Одновременно на экране есть не больше двух-трех врагов.



Даже вблизи монстры выглядят вполне симпатично.



Серая палитра подчеркивает мрачную атмосферу игры.



Набор оружия традиционен для игр жанра FPS.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Spark Unlimited
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2004 года

http://www.activision.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Успех Call of Duty на PC был предопределен. Масштабный проект, до предела реалистично воссоздающий атмосферу боев Второй мировой войны, привлек внимание игроков по всему миру, став очередной удачей издательства Activision, поэтому оно, не теряя времени, решило перевести игру и на домашние консоли.

Столь непростое задание поручили малоизвестному разработчику Spark Unlimited, от которого теперь и зависит, насколько качественным получится Call of Duty в версиях для PS2, Xbox и GameCube. И хотя судить о конечном результате пока рановато, многое указывает на то, что перед нами не очередная дешевая поделка, эксплуатирующая популярную торговую марку.

В Finest Hour будут включены три кампании – за англичан, за американцев и за русских. Возможность играть за наших с вами соотечественников, похоже, постепенно входит в моду, что не может не радовать – как-никак, восстанавливается историческая справедливость. Все кампании разбиты на уровни-миссии, предлагающие набор различных заданий. Последние могут меняться буквально «на ходу», в процессе выполнения – в зависимости от событий на поле боя. При этом особо хочется отметить, что уровни в Finest Hour не копируют PC-аналоги: количество идентичных локаций сведено к минимуму.

С технической точки зрения Finest Hour пока выглядит вполне удобоваримо – кое-чем при переносе с PC пришлось пожертвовать (особенно это касается версии для PS2), но в целом картинка радует большим количеством трехмерных объектов, вниманием к деталям и многочисленными спецэффектами. ■



Помимо вас, в сражениях участвуют десятки солдат.



Сидеть в кабине танка куда безопаснее, чем гулять пешком.



На улицах слышны ожесточенные перестрелки, а в небе с ревом проносятся массивные бомбардировщики. Одно слово – кино!

SHERLOCK HOLMES: THE SILVER EARNING

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** adventure ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Digital Jesters ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Frogwares ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 27 августа 2004 года

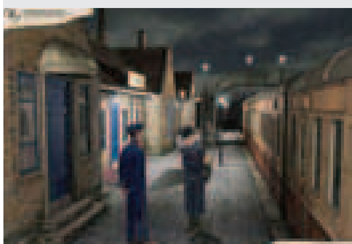
http://www.sherlockholmesgame.com

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

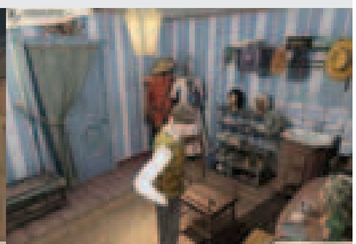
Сказали бы мне лет пять назад, что Украина станет крупным игростроительным центром – не поверил бы. Сегодня же отвечу: «Все может быть. Чем черт не шутит?» По крайней мере, предпосылки имеются знатные. S.T.A.L.K.E.R.: The Shadows of Chernobyl, Казаки, Завоевание Америки, Firestarter, Вивисектор, Xenus, «В тылу врага» – неполный список вышедших игр и разрабатывающихся проектов внушает уважение.

Кроме стратегий и экшнов найдутся в украинском запаснике и квесты. Относительно недавно студия Frogwares отличилась релизом неплохой адвенчуры The Journey to the Center of the Earth. Вдохновленные успехом разработчики не стали откладывать новый анонс. Sherlock Holmes: The Silver Earning предлагает нам незабываемые 25-30 часов в обществе самого известного детектива Шерлока Холмса и его друга доктора Ватсона. Ситуация классическая: вечер, банкет, гости из высшего света и труп хозяина с пробитым сердцем. Для раскрытия зловещего преступления Холмсу и Ватсону отводится 5 уровней и 20 стильных лондонских локаций, декорированных под XIX век.

По заверениям создателей, мрачная атмосфера будет умело нагнетаться видеовставками в количестве 20 штук и настоящей оркестровой музыкой. Между прочим, саундтрек состоит из композиций Николо Паганини и Феликса Мендельсона. В целом, все выглядит стильно и аппетитно. Мне определенно нравится украинская игровая кухня. ■



Место действия не ограничится особняком убитого.



Хм-м, кажется, вон тот паричок мне пойдет.



Общение с персонажами – ключевой момент игры. Их показания и поступки вы должны будете подвергать дедуктивному анализу.

AIRBORNE TROOPS

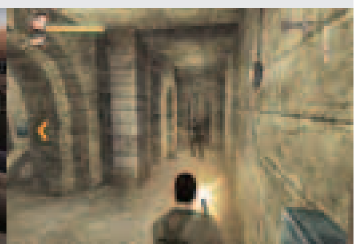
■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Playlogic
■ **РАЗРАБОТЧИК:** WideScreen Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** июль 2004 года

http://www.playlogicgames.nl/airborne

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Оккупированная фашистами Франция – далеко не самое приятное место. Тем более для американского солдата. Но служба есть служба, ничего не попишешь. Бравый десантник Джон Уэлш (John Welsh) в компании верного напарника направляется командованием в тыл врага, но немного не дотягивает до места назначения. Самолет сбит, напарник тяжело ранен, в общем, полный «горностай».
Ясное дело, скрыться от немецких ищеек, помочь сослуживцу и все-таки выполнить миссию в одиночку Джонни не сможет, ему нужны вы. Только с вашей помощью он пройдет все семь миссий и, в конце концов, совершит жизненно необходимую диверсию, от которой зависит успех операции «День «Д». Так появилась Airborne Troops – игра, в равных пропорциях совмещающая stealth-действия и ураганные перестрелки. Разработчики, честно глядя в пытливые глаза журналистов, утверждают, что «оружие, униформа, локации и ситуации были воссозданы на основе реальных вещей и событий». Хотя достоверностью нас уже не удивишь. Вон, Gearbox Software в своем Brothers in Arms вообще в фотореализм местности ударилась. Да и сама концепция у WideScreen Games, сказать по правде, несколько вторична. Очень уж напоминает action/RPG Pilot Down за авторством DreamCatcher. Разумеется, заочно выносить смертный приговор Airborne Troops мы не будем, но и рассчитывать на праздник вкуса не советуем. ■


Враг не только видит, но и слышит! Нашли, чем удивить.


Долго и вдумчиво искал тени у персонажей. Не нашел.


Игровой процесс протекает с видом от третьего лица. При этом ни главгерой, ни враги глаз особо не радуют. Вот небо задалось.

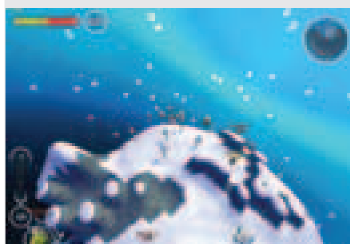
CREATURE CONFLICT: THE CLAN WARS

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** TBS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Cenega Publishing ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Mithis Entertainment
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 17 сентября 2004 года

http://www.cenega.com/index.php?shgame=18

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Учитывая, как распространено в игровом мире заимствование, а порой и бессовестное копирование чужих идей, даже удивительно, что народные любимцы Worms до сих пор остаются единственными в своем роде. Первыми это непростительное упущение заметили в Mithis Entertainment. Заметили и анонсировали Animal Planets: The Clan Wars, которая спустя четыре месяца превратилась в Creature Conflict: The Clan Wars.
Заработать немного денег сотрудники Mithis решили на том же, на чем уже не первый год наживается коллектив Team 17. То бишь на здоровом черном юморе, увлекательном геймплее и возможностях командной игры. В Creature Conflict: The Clan Wars мы выступаем уже не от лица разноцветных дождевых червей, а от клыкастых физиономий различных зверюшек. От 2 до 4 «зверских» кланов смогут сойтись в смертельно смешных баталиях за 16 уникальных планет. Механика игрового процесса при этом идентична Worms 3D (то есть равняется на последнего представителя серии). В распоряжение игрока поступает до 8 отчаянных головорезов с богатым оружейным арсеналом в руках и жгучей ненавистью к противнику в сердце. Управляя каждым из них по очереди, вы должны за определенное время сделать ход, иными словами, накостылять оппоненту. Поскольку никаких альтернатив Worms мы еще не получали (ну, может, лишь Hogs of War), Creature Conflict: The Clan Wars имеет вполне реальные шансы на успех. ■


Все планеты круглые, как в Populous: The Beginning.


Какие милые зверюшки. Уж ни cel ли это shading?


16 однопользовательских миссий; генератор местности; влияющий на геймплей ветер; 4 вида бойцов у каждого клана! Обалдеть!

LADA RACING CLUB

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Geleos
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2005 год

http://www.ladaracing.ru

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Идея российской гоночной игры с отечественными лицензированными автомобилями уже давно витает в воздухе, лежит на поверхности и сидит в печенках. Наконец-то за нее ухватились! «Бука» анонсировала «симулятор московского водителя» «Москва на колесах», а студия Geleos корпит над стрит-рэйсинговым проектом Lada Racing Club. Need for Speed по-нашему?

Круче! Куда там Electronic Arts со своей аркадой. Lada Racing Club позиционируется как настоящий симулятор (хоть и с возможностью аркадной езды) уличных гонок, включающий в себя весь модельный ряд автомобилей АвтоВАЗ. Полностью лицензированных, надо заметить. Пристальное внимание разработчики уделяют не только внешнему виду русских автокрасавиц, но и комплектующим. Двигатель, коробка, сцепление, подвеска, обвес, фары, тормоза, глушитель, сидения – все это переносится в виртуальный мир в тесном сотрудничестве с фирмами, занимающимися их тюнингом в реальной жизни. В их числе Pro-Sport (фары), Lit Company (обвесы), SVR (двигатель) и т.д. Гонки, включая новомодный drag racing, будут проходить по достоверно воссозданным улицам Москвы и других крупных городов нашей необъятной Родины. Правда, где в нашей стране найти подходящие для стрит-рэйсинга дороги, без ям и ухабов? Ну да это частности. Главное, что Lada Racing Club имеет все шансы разделать под орех напыщенных западных конкурентов! ■


Тюнингу в игре отводится едва ли не главная роль.


Ура! Машины мнутся и ломаются, затрудняя управление.


До 15000 полигонов на авто, до 250000 треугольников в кадре, фототекстуры, новейшие технологии динамичного освещения.

ROBOTECH: INVASION

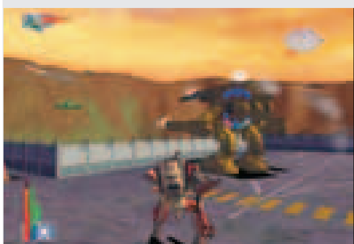
■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Gathering ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Vicious Cycle
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2004 года

http://www.viciouscycleinc.com

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

Представьте себе, что вас зовут Локи и вы очнулись то ли с похмелья, то ли после хорошей драки – с жуткой головной болью. Вокруг вас сурово толпятся пилоты роботеков, призывающие немедленно встать и занять свое место в кабине робота. Что, страшно? Необычно? Очень хочется скорее попробовать? Тогда добро пожаловать в новый Robotech: Invasion по мотивам третьей саги – The New Generation.

Игра – наследник Robotech: Battlecry, создается тем же разработчиком. Технология полностью изменилась: это уже не мультяшная графика, а полное 3D с физикой Havoc. И никаких полетов на истребителях. Если вы смотрели мультфильм (третью часть сериала Robotech), то должны помнить, что злобные пришельцы-инвиды гнусно захватили Землю. Они очень хотят заполучить побольше полезных ископаемых для создания протокультуры – универсального материала для сверхэнергетического топлива и мощного оружия. Но человечество – тоже не промах, и Мастера-роботеки уже создали оружие против инвидов на основе протокультуры. Именно с его помощью вы будете сражаться на любимом трансформирующемся роботе – разумеется, от первого лица. Можно таскать с собой два вида оружия (из 15 возможных) и гранаты. Миссии не блещут оригинальностью: эскорт, защита, отстрел целей и любимый kill 'em all. На 12 огромных уровнях можно трансформироваться в байк Cyclone и проехаться из точки А в точку Б под музыку Джеспера Кида и даже поиграть в Интернете одному или с другом. ■



Боссы обещают отличаться умом и сообразительностью.



Основное оружие будет улучшаться по ходу игры.



Такие кораблики должны мгновенно узнать все те, кто в детстве успел ознакомиться с великой сагой Robotech.

BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action/sports
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Paradox Development
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

http://www.bywgame.com

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

Жители Соединенных Штатов Америки не страдают от избытка культуры и моральных ценностей. Любые конфликты они предпочитают разрешать пистолетами и кулаками. Чернокожие обитатели гетто больших городов сколачивают банды, «потому что это круто», а белые владельцы особнячков, живущие по соседству, выходят разбираться друг с другом прямо на заднем дворе – эдакий местечковый Бойцовский Клуб.

Все эти ужасные и неприличные выводы я сделал, едва узнав о выходе очередного симулятора реслинга, который отличается от WWF-аналогов тем, что участие в нем принимают обычные жители американских городов. Дерутся голыми кулаками, ногами в бутсах и окружающими предметами вроде газонокосилки и клюшки для гольфа. При этом они используют спецприемы, направленные на повреждения определенных частей тела, ставят блоки. Драться могут просто так, а могут участвовать в доморощенном турнире Quest for belt, прохождение которого гарантирует открытие новых участников и зон для драк – площадка для гольфа, свалка автомобилей и так далее.

Соседи любят модно одеваться: темные очки, банданны, татуировки – их кредо. Все эти забавы у них проходят под музыку рэперов и рокеров из групп вроде AWK, Kool Keith, TSOL, а команда Body Count даже записала для них отдельную композицию под названием There Goes the Neighborhood. Вот такая американская жуть. Выйдет аккурат через год после релиза первой части. ■



Персонажи особой оригинальностью не отличаются.



Приятно повозить газонокосилкой по лицу своего соседа.



Удары голыми руками или ногами, нанесенные в определенную часть тела, причиняют урон, сопоставимый с ударом бейсбольной битой.



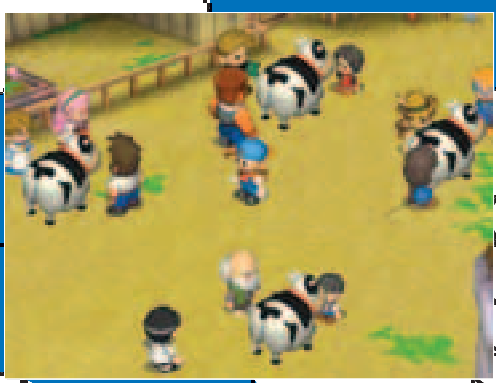
Голая правда о взрослой жизни
singles
flirt up your life!
«Симы» наконец-то обзавелись полигональными бюстами.
Для нирваны недостает лишь режима hands free!
ИГР
Лицам до 18 лет
НЕ рекомендуется!
DEEP SILVER
ROTOBEE
Бука

HARVEST

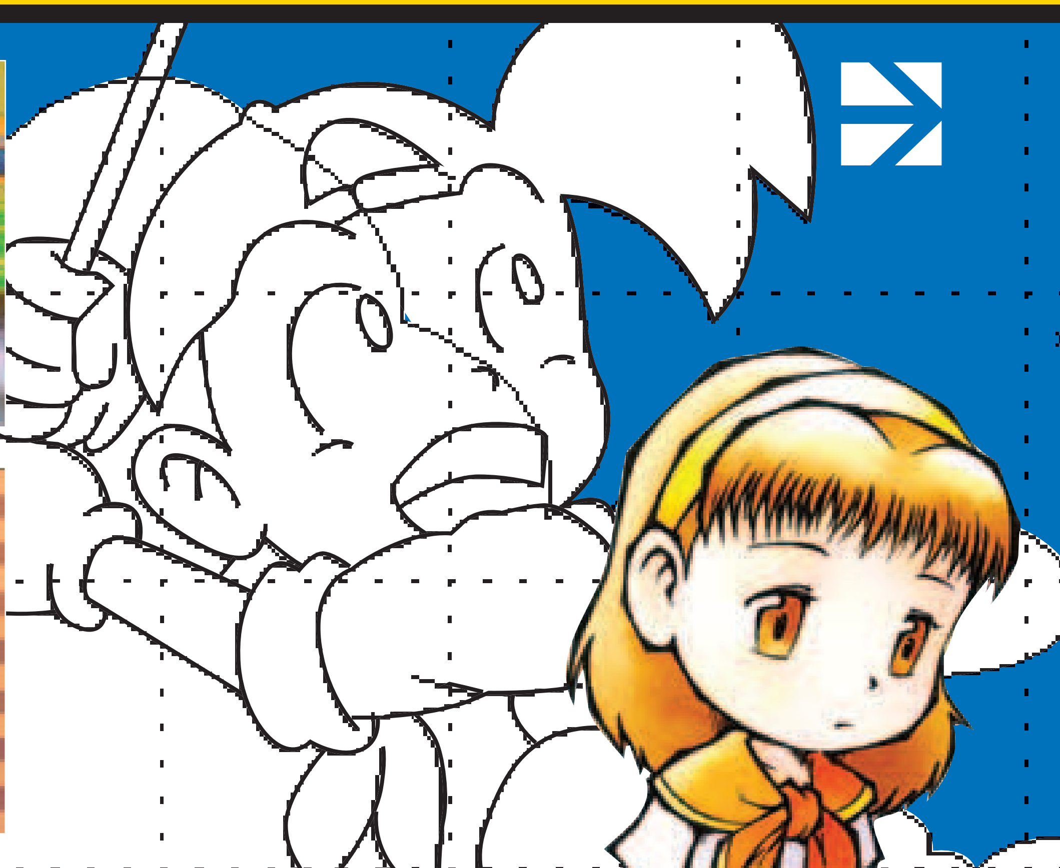


Никто и представить не мог, что игрушка, изданная небольшим тиражом для Super Nintendo, окажет столь сильное влияние на геймерское сообщество. Тем не менее, успех оригинального проекта вдохновил разработчиков на создание десяти сиквелов, завоевавших тысячи поклонников по всему миру. Неплохо для симулятора юного фермера.

БИТВА ЗА УРОЖАЙ







Сложно сказать, что конкретно превратило Harvest Moon в культовый сериал. Само по себе однообразное копание картошки на вверенном участке земли вряд ли бы вызвало восторг. Да и love/dating-симулятор на фоне лесов и сеновалов – не столь уж заманчивая концепция. Наверное, игра привлекает тем, что здесь есть все: и сад с огородом, и девчушки из ближайшей деревни, и огромное количество «бытовых» мелочей, которые держат игрока в напряжении. Ведь полностью пройденной Harvest Moon считается только тогда, когда герой стал лучшим в каждом из «занятий». А их там очень много.

ОДНАЖДЫ В ДЕРЕВНЕ

Завязка у всех игр серии (кстати, в оригинале она называется Bokujo Monogatari) практически одинакова. Некий юноша получает в наследство ферму или, по-нашему, дачный участок. Личность предыдущего владельца участка варьируется от версии к версии: как правило, это либо дедушка, либо некий посторонний старичок, к которому герой в детстве ездил отдыхать. В любом случае под юрисдикцию юноши отныне попадают: полуразвалившаяся избушка (удобства –



MOON:

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru



во дворе), участок замусоренной земли (24 на 20) и пристройки для домашнего зверья (которое еще надо купить). Короче, нужны деньги – и чем скорее, тем лучше.

Есть множество вариантов пополнения бюджета. В близлежащих лесах и горах растут вкусные ягоды и корнеплоды. Работа фуражира трудоемка, отнимает кучу времени и не очень хорошо оплачивается. Зато не надо ежедневно поливать грядки и кормить животных – знай себе, броди по лесу да ягоды собирай. Но как ни крути, а разработчики упорно толкают вас к главным обитателям фермы – домашней флоре и домашней же фауне.

Год в Harvest Moon делится на четыре сезона: весна, лето, осень и зима. Каждый сезон в магазине появляются семена овощей и цветов. Так, например, весной предполагается посадка капусты и картошки, а летом имеет смысл засеять грядки кукурузой. Зимой сажать зелень можно только в теплице, а выпускать домашнюю скотину на улицу вообще нельзя. За огородом необходимо ухаживать: ежедневно поливать и вовремя собирать овощи. Плоды идут на продажу, подарки или просто в пищу. Цветы предназначены для любимой девушки или для украшения хозяйства. Каждодневный уход и продажа плодов умножают доход, позволяют расширять хозяйство. Учитывая, что в магазине одновременно бывает несколько сортов зелени, приходится выбирать между «быстро и дешево» и «долго, но денежно». Выбор определяется самыми разными обстоятельствами: от положения звезд на небе до степени развития романтической линии.

СИЛА ПРИРОДЫ
POWER BERRIES КАК СТИЛЬ ЖИЗНИ

Во всех играх серии (кроме HM: AWL) запрятаны так называемые Power Berries. Их не очень легко заполучить, но если вам это удастся, считайте себя счастливчиком: они повышают выносливость на 10%. Таким образом, если вы найдете десять ягод, то сможете копать руду или поливать растения в два раза дольше. Самое интересное, что ягоды можно раздобыть самыми различными способами – от победы в деревенском конкурсе до упорного ковыряния на собственном участке.





Без труда не вытянешь и рыбку из пруда. А завоевать девушку – еще сложнее!



Дизайн персонажей кардинально не менялся на протяжении всей серии.



Осторожно – в лесу живут не только птицы, но и бешеные черепахи!



ССЫЛКА В ДЕРЕВНЮ
HARVEST MOON В ИНТЕРНЕТЕ И В ЖИЗНИ

В сети существует самая настоящая текстовая RPS по серии Harvest Moon. Участники разбирают роли – от девушек до рабочих, выполняют ежедневные процедуры (пекут торты или обрабатывают виноградник) и описывают реакцию на действия ведущего-игрока. Ознакомиться с правилами и принять участие можно по адресу http://www.voy.com/130112.
А по адресу http://hmoonhydro.com живет сайт компании Harvest Moon Hydroponics, занимающейся установкой гидропоники в домах отдельных граждан. Пресс-релизы компании утверждают, что ваши фрукты, овощи и цветы будут расти крепкими и здоровыми с помощью их систем. Жаль, что только в США.
Но если вас интересует сама игра и вы любите эту серию, то добро пожаловать на сайт, где общаются фанаты игры. Harvest Moon Otaku находится по адресу http://www.hmplace.com. Там можно узнать последние новости и слухи, секреты и многое другое.

Фактически любую игру серии можно пройти, просто тупо выращивая помидоры. Но вряд ли кто-нибудь откажет себе в удовольствии завести пару-тройку коров, десяток куриц и пяток овец. А тем, кто считает, что настоящего пастуха должны называть ковбоем, пригодится и лошадь. Всех этих млекопитающих детей природы можно приобрести на соседнем ранчо. Другое дело, что они стоят таких денег, которые нормальный игрок не увидит в первое время даже в результате каждодневной пахоты на своем участке. Но когда дебетовое сальдо подарит возможность швыряться деньгами налево и направо, можно будет заняться и разведением скота. Коровы дают молоко, овцы предлагают шерсть, а курицы, как им и положено, несут яйца. Все это подлежит продаже или употреблению в пищу (кроме шерсти). Уход за животными включает в себя ежедневные разговоры по душам с любимой скотиной и обязательную кормежку свежей травой или комбикормом. Если крупных и рогатых не кормить, то рано или поздно они заболеют, и придется бежать за лекарством. А если не бежать, то скотина умрет. Душераздирающее зрелище.

100% ЖИРНОСТИ

Как уже говорилось в начале, «домик в деревне» находится в весьма плачевном состоянии. Поэтому еще одна задача игрока – отстроить себе приличный особняк с холодильником и ванной комнатой. Но, как и в реальной жизни, рабочие вам материалов не предоставят. Извольте добывать их дедовским способом – идти в лес и рубить. Древесина годится и для возведения ограды (в разных версиях она используется по-разному). Для начала можно нарубить лесоматериалов на собственном участке, благо он захламлен деревяшками, коих хватит примерно на полторы кухни. А вот за досками на теплицу придется ходить в лес, всякий раз рыдая от нехватки времени. Поначалу будет нелегко составить график необходимых работ, но согласитесь, что и в реальной жизни невозможно построить сарай, теплицу и второй этаж за одно лето, вырастив при этом хороший урожай помидоров.

Проблему с нехваткой времени попытались решить в Harvest Moon: Back to Nature, где впервые появляются волшебные существа (sprites). Если с ними подружиться, поменьше таскать ягоды из их леса и чаще прикармливать, то они будут помогать на ферме, позволяя игроку высвободить немного времени для других занятий. Правда, совсем уж все они делать не будут, да и помощь их не вечна, но все равно – это очень полезное нововведение.

НА КОСТРЕ – ЛУЧШИЕ ЛЮДИ СЕЛА

Сельские обитатели отличаются от городских верой в различных богов и, как следствие, – большой любовью ко всяким языческим обрядам, проводимым, разумеется, в цивилизованной обстановке. Именно поэтому в Harvest Moon столько праздников (их называют фестивалями). По случаю открытия каждого сезона – будь то посев, поливка, сбор урожая или его поедание – жители деревни собираются на главной площади и весьма формально отдают дань какой-нибудь очередной богине. Запускают, например, воздушный шарик с семенами, покупают и продают выращенные на участке сельхозпродукты, проводят конкурсы на лучшую корову деревни, устраивают собачьи бега – в общем, всячески развлекаются. Так как задача героя – стать лучшим во всем, игроку придется в различные времена года уделять особое внимание своим питомцам. Например, чтобы выиграть собачьи бега, надо за пару месяцев до их проведения начать ухаживать за своим щеночком: кормить его каждый день (пропускать нельзя!), не забывать забрать в дом при плохой погоде – мороки куча. Но гордость за первое место, взятое на бегах, с лихвой перевешивает эти хлопоты. А ведь есть еще конкурсы на лучшее молоко, лошадиные скачки и многое другое. Чтобы стать лучшим, придется хорошенько потрудиться.



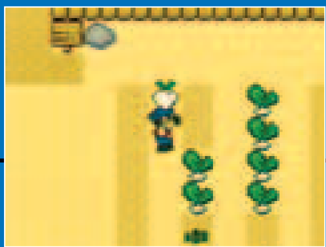
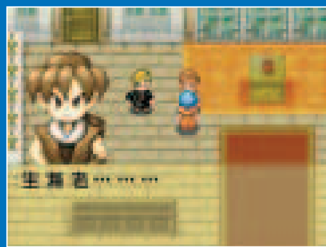
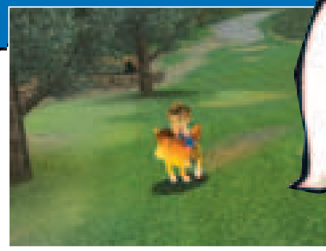


И как ее доят? Городскому жителю понять сие очень сложно. А иначе Harvest Moon не пройти!



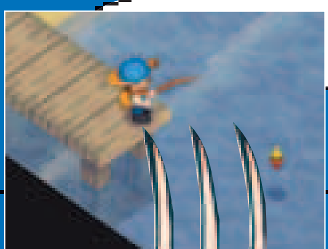
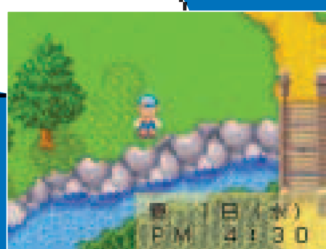
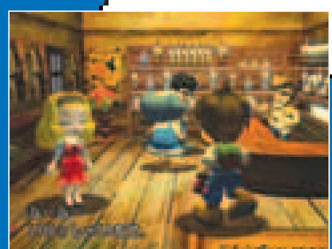
Пейте, дети, молоко – будете здоровы! К японским малышам это тоже относится.

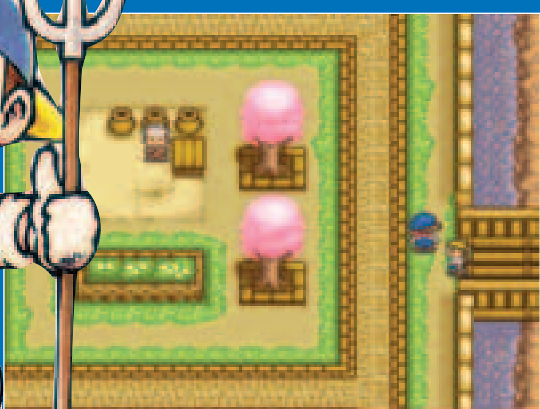
ПЫТАЯСЬ ЗАВОЕВАТЬ ДЕВУШКУ, ГЕРОЙ ВЫНУЖДЕН РАЗРАБАТЫВАТЬ ЦЕЛУЮ СТРАТЕГИЮ, ОТНИМАЮЩУЮ НЕМАЛО ДРАГОЦЕННОГО ВРЕМЕНИ. ПРИХОДИТСЯ ЖЕРТВОВАТЬ НЕКОТОРЫМИ ВАЖНЫМИ МЕРОПРИЯТИЯМИ...








СЕРЬЕЗНЫЕ ПРИКОЛЫ

НЕ СЕЛЬХОЗМЕСТНОСТЬЮ ЕДИНОЙ

Слоган Serious Fun™ точно характеризует деятельность компании Natsume. Помимо Harvest Moon, она выпускает и другие необычные игры, тесно связанные с реальностью. Вот, например, симулятор рыбалки Reel Fishing с четырьмя способами ловли рыбы и специальным устройством-удочкой. Или, скажем, Metropolismania – симулятор мэра, но не в глобальном макроэкономическом масштабе (а-ля SimCity), а на очень близком обывателю уровне – вплоть до решения проблем отдельно взятых граждан. Ну а на закуску пойдет Skydiving Extreme, симулятор акробатических прыжков с парашютом.

В ПОЛНОЧЬ НА СЕНОВАЛЕ

Harvest Moon внесла большой вклад в развитие жанра «любовных» симуляторов (love/dating sim). В этих играх главный герой должен построить отношения с отдельно взятой персоной противоположного пола – от знакомства до женитьбы. Для достижения цели у героя есть солидный арсенал средств: цветы, мороженое, еда, подарки, свидания и так далее. Для знакомства предоставлены несколько местных девушек, каждая из которых «сдвинута» на чем-то особом. Одна обожает животных, другая любит фрукты и алкоголь, третья приходит в неземной восторг от полевых цветов, четвертая ценит хорошую еду – и так далее. Соответственно, пытаясь добиться любви той или иной девушки, герой вынужден вырабатывать целую стратегию, отнимающую немало столь дорогого времени. Придется отказаться от участия в некоторых событиях и даже посещений фестивалей. Если отношения с определенной девушкой катятся по хорошо смазанным рельсам, герою предстоит пережить с ней несколько незабываемых приключений, которые могут быстро завершиться свадьбой. Законный брак, помимо хороших плюсов к общему итогу, дает возможность завести ребенка, а в Harvest Moon: A Wonderful Life вообще является обязательным для прохождения игры. Можно заводить шашни с несколькими девушками сразу, но в конце все равно придется выбрать только одну. Подмечено, кстати, что большинство геймеров выбирают Карен – алкоголичку с трудным характером и грубым отцом. Почему-то мало кого интересует библиотекарша или наивная девочка-барби из цветочного магазина.





ТОВАР-ДРУЗЬЯ-ТОВАР

Как и в любой RPG (а именно к этому жанру относят Harvest Moon), герои обладают характеристиками. Каждый неигровой персонаж имеет скрытый показатель отношения к протагонисту. Оный показатель выражается в различных фразах, которые жители деревни произносят при общении. Нечто нейтральное, вроде «Привет. Ты тот парень с фермы, да?», означает обычное стартовое отношение. Если же персонаж встречает героя фразой: «Здорово, приятель! Как ты сегодня?» – это уже четкий показатель, что вы становитесь друзьями. Преподнося подарки (все съедобные объекты и цветы), герой улучшает отношения с жителем деревни. Это необходимо для повышения рейтинга фермы, а также для выполнения некоторых заданий: например, не подружившись с Риком в Harvest Moon 64, вы не сможете починить музыкальную шкатулку, чтобы затем подарить ее любимой девушке. Также, налаживая контакты с друзьями выбранной к охмурению дамы, вы будете менее долго добиваться расположения последней. Ну и помогая в общественных работах, герой в целом улучшает отношения с сельчанами. Характеристика есть и у героя. Правда, всего одна – выносливость. Любое действие – будь то посадка семян или мытье коровы – расходует толику выносливости. В принципе, оно и понятно: если полдня проторчать на грядках, не разгибая спины, вряд ли удастся после обеда сходить в лес по дрова. Ко всему прочему выносливость поначалу чрезвычайно невысока, что не позволяет вырастить чудо-сад на всей площади фермы по той лишь причине, что поливать цветы каждый день просто не получится. Впрочем, если потреблять различные фрукты и овощи, а также посещать местную баню, можно восстановить немного выносливости для дальнейшей работы.

О, СКОЛЬКО НАМ ТОМАТОВ ЧУДНЫХ...

Несмотря на то что все одиннадцать игр серии основаны на одной и той же идее, они все-таки отличаются друг от друга. Рассмотрим самые важные вехи в развитии сериала...

HARVEST MOON (SNES) – 1996

Заложен фундамент. Дано: участок, три года и соседняя деревня. Задача: построить, взрастить, посадить. Дом, ребенка и овощи – в произвольном порядке.

HARVEST MOON 64 (N64) – 1999

Новый трехмерный движок, появляется фотоальбом, возможность разводить овец, а также куча новых мелочей: фестивали, типы овощей, персонажи, пристройки и так далее.

HARVEST MOON: BACK TO NATURE (PS ONE) – 2000

Несколько изменена схема взаимодействия персонажей, появляются волшебные существа, помогающие в работе. И, как обычно, – большое количество дополнений ко всем деталям игры. Например, стало возможным разводить рыбок в садке.

HARVEST MOON: SAVE THE HOMELAND (PS2) – 2001

Вот это уже совсем другое дело! Несмотря на то что процесс остался практически прежним, сюжет серьезно изменился. Деревню собираются сносить и строить на ее месте курорт. В распоряжении игрока – один год и девять вариантов, чтобы не допустить превращения тихого сельского рая в шумный туристический ад. Концовки самые различные: можно выиграть большие скачки, чтобы деревню назначили местом проведения забегов в следующем году, а можно найти крошку-картошку, которая заинтересует государственную академию наук.



Если родители пытаются затащить вас на дачу копать грядки, покажите им эту игру. Быть может, их вполне устроит виртуальное огородничество.



HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE (GAMECUBE) – 2004

Самая последняя игра серии. Теперь в вашем распоряжении целых десять лет (на самом деле, тридцать, просто много по сюжету проходит мимо). Можно сажать деревья, разводить уток, завести магазинчик и продавать там продукты с фермы. Но самое главное – теперь все, что вы делаете по отношению к другим, может аукнуться где-нибудь лет через пять. Даже если вы не задумывали ничего дурного.

HARVEST MOON: BACK TO NATURE FOR GIRLS (PS ONE) – 2000
HARVEST MOON: FRIENDS OF MINERAL TOWN FOR GIRLS – 2003
HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE FOR GIRLS (GAMECUBE) – 2004

Эти игры предназначены для девушек, а это означает, что объектами любовной охоты являются деревенские парни. А так – практически то же самое, только с другой стороны.

ЗАКРЫВАЯ СЕЗОН

Как видите, Harvest Moon неоднозначна и многогранна. Издатель сериала в США, Natsume, уже открыто характеризует жанр очередной части игры как Life Simulator. Потому что из простенькой экономической стратегии с элементами dating-сима Harvest Moon вырастает в огромный и сложный симулятор жизни со всеми ее поворотами судьбы, хитросплетениями и «черными вторниками». К счастью, в Harvest Moon можно сохраняться, а если дело совсем разладилось, то и перезагрузиться. Жаль только, что это, как и возможность стать самым лучшим, остаются лишь в игре и не переносятся в реальную жизнь... ■

ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ: ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

МИХАИЛ РАЗУМКИН
razum@gameland.ru

26 июня прошло одно из главных событий для «Страны Игр». Объединив усилия четырех игровых изданий (game)land, при поддержке спонсоров (компаний Gigabyte, Thrustmaster и Epson) мы устроили то, о чем думали с осени прошлого года. Два города, четыре оснащенных по последнему слову техники площадки, шесть часов непрерывных развлечений, два кибертурнира, тучи конкурсов. Четыреста участников, сотни призов. Хотите подробностей?

Чуть меньше года назад мы впервые решили устроить вам, обожаемые читатели, небольшой праздник, на котором вы могли бы напрямую пообщаться с нами, познакомиться с новыми играми или просто развлечься с пользой для дела. Конечно, мы не могли охватить все города, так что для начала ограничились одним интернет-центром Cafemax в Москве на Новослободской. Было это в сентябре 2003 года, причем впопыхах мы назвали это «Днем рождения «СИ»» (что не совсем верно, «Страна» начала готовиться где-то в ноябре 1996 года). По сути же это и был первый «День читателя». Нам понравилось (думаем тем, кто там был - тоже), и мы решили провести еще один, но по всем правилам второй части: больше места, больше приглашенных, больше развлечений, больше призов. «День читателя 2» прошел сразу в четырех центрах Cafemax, один из которых находится в Санкт-Петербурге. Свершилось, мы вышли за пределы Москвы!

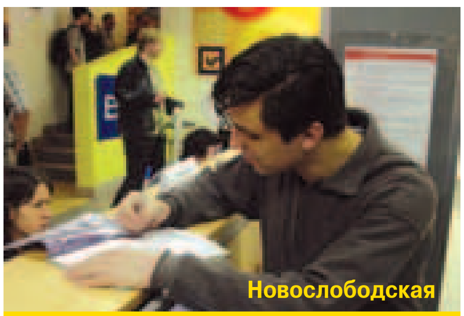
Программа развлечений также немного изменилась. Основной частью акции стали полноценны турниры по Unreal Tournament 2003 и Need For Speed Underground с ценными призами. Свободные же от состязаний геймеры попадали в умелые руки ребят из «Развлекаем.ру», в Питере праздничное настроение целый день создавала команда международной компании «Русский Голливуд». Состоялись мириады конкурсов с весьма неплохими призами от Thrustmaster, Epson и компании «Новый Диск». Одним словом скучать было некогда, в каждом Cafemax происходило что-то свое...



«СИ» заботится о своих читателях. Кормит сэндвичами и поит газировкой.

Главный приз «Дня читателя», принтер Epson Stylus Photo R200, ждал хозяина в Москве на Пятницкой.





Редактор PC-части «СИ» Алексей Ларичкин подписывает журнал читателю. Редактор «PC ИГР» Эдуард Лухт тоже засветился на заднем плане.



Тщательная предтурнирная проверка – залог успешного проведения турнира.



Два самых активных читателя центра на Пятницкой собрали все автографы, поучаствовали во всех конкурсах, вот и в журнал попали...



Чемпион по UT2003 центра на Пятницкой Николай Васюков ака Markiz_DE_sAD.



С «не читающими наши журналы» разговор короткий: выстрел присоской, и все.

CAFEMAX В ПИТЕРЕ

Наших читателей в Питере – ничуть не меньше, чем в Москве. А вот Cafemax там всего один. Не удивительно, что он был забит до отказа. Кроме того, туда специально приехали Дмитрий Агарунов, генеральный директор (game)land, и Юра Поморцев, издатель наших игровых журналов, чтобы лично пообщаться с питерскими читателями. Видимо, воодушевленный таким вниманием, Питер занял первое место в главном событии праздника – турнире по UT2003, который проводился с самого утра во всех центрах. В итоге, ближе к вечеру в каждом Cafemax определили по одному победителю (приз – руль Enzo Ferrari Force Feedback от Thrustmaster и наушники Logitech HDST-CHT), после чего состоялось онлайновый финал между центрами, в котором определился чемпион «Дня читателя» и обладатель главных призов – годовой подписки на все игровые журналы (game)land и принтер Epson Stylus Photo R200! Все это добро (а также честно заработанные в конкурсах призы) достались Сергею Королевскому, с чем мы его и поздравляем!



Игровая зона Cafemax на Новослободской. Турнир по UT2003 в самом разгаре.

CAFEMAX НА ПЯТНИЦОЙ

Поскольку мне посчастливилось быть именно в этом центре, то и рассказ о прошедших там событиях будет самый полный. Первым приятным сюрпризом для меня стал ведущий из «Развлекаем.ру», им оказался Влад Ангаров, с великолепной работой которого я уже был знаком (он вел одну из промо-акций PlayStation 2 в «Ля-Ля-Парке» на Горбушке). После этого за конкурсную часть я был абсолютно спокоен, Влад умеет зажигать... Но естественно, главные события праздника разворачивались на киберспортивной арене. С самого утра гремели бои в UT2003 по пристальным наблюдением опытного судьи и киберспортсмена Полосатого. Где-то в час дня стартовал турнир по NFS: Underground, который организовала компания Thrustmaster. И конечно же заезды проводились на рулях производства этой компании. Призы впечатляли. Чемпион в каждом из клубов удостаивался Thrustmaster F1 Force Feedback, занявшие вторые места получили рули Thrustmaster Enzo Ferrari Feedback. За третьи места участники были награждены геймпадами Thrustmaster FireStorm Dual Power3. Не были обделены и гонщики, занявшие четвертое место, они унесли домой геймпады Thrustmaster 360 Modena Upad. Вот результаты состязаний: 1-ое место – Смирнов Евгений, 2-ое – Кодыкин Игорь, 3-е – Лукьянчиков Эдуард. Поздравляю, ребята! Но что же происходило на арене UT? Страсти кипели нешуточные. Нашего чемпиона мы знали еще до конца финального матча (он вел с огромным отрывом), однако сможет ли он противостоять финалистам? МГУ серьезного сопротивления не оказал, но вот, по слухам, питерский чемпион, обыгравший Новослободскую, был очень силен. Результат вы уже знаете. Васюков Николай ака Markiz_DE_sAD стал обладателем руля Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback и наушников Logitech HDST-CHT, а главный приз (тот самый принтер Epson Stylus Photo R200) уехал в Питер. Что ж, будем тренироваться.



Александр Кроненберг – победитель питерского этапа NFS: Undeground. Представитель Thrustmaster держит его приз – руль F1 Force Feedback.



Дмитрий Агарунов был несказанно рад выпавшей возможности пообщаться со своими читателями.



Главный чемпион «Дня читателя», победитель турнира по UT2003 Сергей Королевский в окружении организаторов акции.



Именно эти два геймера бились за главный приз «Дня читателя». В итоге последний уехал в Питер.



CAFEMAX В МГУ

Здесь «День читателя» прошел наиболее душевно. Главная причина – этот интернет-центр собрал меньше всего читателей – слишком далеко от метро и от центра города он находится. Вольготно было пришедшим – ведь на каждого пришлось намного больше призов. А может, дело в классном ведущем (он читает выпуски погоды на радио «Маяк»), который на ходу изменял правила конкурсов, количество призов в лучшую для участников и зрителей сторону. В итоге вся эта душевность вылилась в то, что когда локальный победитель в турнире по UT 2003 играл общий полуфинал – никто не уходил, ожидая результатов и искренне болея. И только после досадного проигрыша финалиста все начали расходиться.



Влад Ангаров, наш незабываемый ведущий, в доспехах UT смотрелся круче всех.



Фирменные майки «Страны Игр» стали одним из многочисленных призов.



Пока Epson снимал читателей, мы снимали Epson, тоже бесплатно…



Самые молодые читатели бойко обсуждают перспективы попасть на страницы любимого журнала.

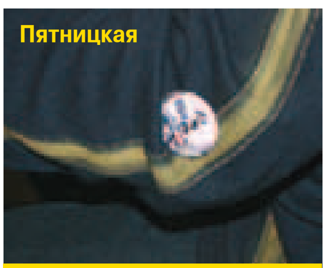


CAFEMAX НА НОВОСЛОБОДСКОЙ

В этот день никто не остался без подарков. Даже посетители Cafemax на Новослободской, где было больше всего читателей. А все потому, что весь день во всех центрах проводились конкурсы с массой призов от наших журналов и компаний Gigabyte, Thrustmaster и Epson, даривших направо и налево майки, кружки, бейсболки и другие маленькие, но приятные мелочи. Кстати, именно благодаря Epson многие из пришедших запомнят этот день навсегда! Были подготовлены специальные стенды в человеческий рост с картинкой из UT с прорезью для лица, и каждый желающий мог на мгновение нацепить на себя личину бойца из знаменитой игры и буквально через пару минут бесплатно получить готовое фото в рамочке!



Конкурс на растяжку привлек внимание немногочисленных девушек…



Значок с номером на рукаве означает, что игрок еще участвует в турнире.



А это финалисты заездов в NFS: Underground. Занявший первое место Евгений Смирнов – крайний справа.

Спасибо всем, кто помог нам провести эту акцию! Большое спасибо компании Gigabyte, выступившей генеральным спонсором, и без которой этот праздник бы не состоялся. Спасибо Cafemax за возможность провести праздник такого масштаба. Спасибо Thrustmaster за турнир по Need For Speed Underground и великолепные призы. Спасибо Epson за Самый Главный приз и фото на память для каждого читателя. Спасибо «Развлекаем.ру» и «Русскому Голливуду» за потрясающее ведение празника. И самое главное – спасибо вам за то, что вы читаете наш журнал и приходите на такие праздники. Ведь все это делается именно для вас! Да, чтобы сделать следующий праздник еще более веселым, нам нужны ваши отзывы и предложения участников: не стесняйтесь, пишите на форумах, по e-mail и обычной почте! До встречи в ноябре!



Полосатый – опытный судья, ему не в первый раз проводить подобные турниры.



Участвовать в турнирах, а главное – побеждать, могли читатели любых возрастов.


JOINT OPERATIONS
МИРОТВОРЦЫ
ОПЕРАЦИЯ ТАЙФУН
"Настоящий военный боевик!"
– "ИГРОМАНИЯ"
"МИРОТВОРЦЫ" способны удовлетворить самого заядлого водителя или пилота. Вам будут доступны: джипы, грузовики, бронетранспортёры, вертолёты, катера со стационарными пулемётами на борту, а также лёгкие и бесшумные моторные лодки." – "СТРАНА ИГР"
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
Новый боевик от разработчиков DELTA FORCE и "КОМАНЧА": революция в жанре action.
Премьера в России – июнь 2004.
1С
snowball.ru
ураганные боевики
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.
1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.
2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.
3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.
4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.
5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.
6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.
7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?
8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!
9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.
10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



Onimusha 3: Demon Siege
стр. 16

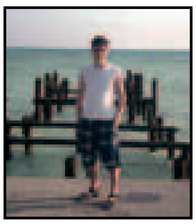
Полностью трехмерная графика со сногсшибательными эффектами, два (вернее, даже четыре!) играбельных героя, новые возможности системы боя и впечатляющий сюжет делают третью часть Onimusha лучшей в серии.

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

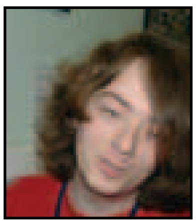
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Алик
НА ОТДЫХЕ



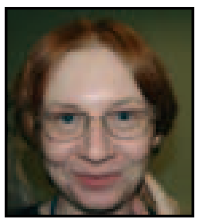
Думаете, я сейчас здесь? А вот и нет. Меня здесь нет! Ну, если только физически... а это банально и бессмысленно. Работать больше не могу... и не хочу! Я уже на море... мчусь на тачке вдоль берега... Ветер, солнце... и никаких дождей!

А.Купер
PC-ГЕЙМЕР



На рекламном щите зловещий дядька тащит люминесцентную лампу и кусок зеркала. Все вместе зовется отечественным суперблокбастером. Странно, что «Акелла» не делает по нему игру. С абордажами и морскими чудищами.

Вренище
КОВАЙНАЯ БАБУШКА



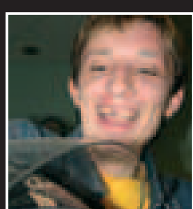
Сдача номера негативно отражается на самочувствии. Кавайная девочка Рен-тян постарела на полсотни лет, подсадила зрение и стала злобной и ворчливой. Не попадайтесь ей на пути, иначе света белого вам не видать. Ррр!

Разумкин М.
В ПОИСКЕ ВРЕМЕНИ

МЕНЯ ТОЖЕ НЕТ

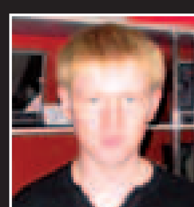
Несмотря на летний застой, хитовых проектов свалилось пропасть. Хочется поиграть буквально во все: новенький GC 2, уже покрывшийся пылью «Периметр», практически вышедшую Onimusha 3. Хотя куда им до Disgaea!

Толик Н.
ГОРЕ-КУРОРТНИК



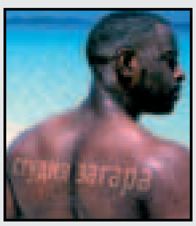
Нравится физиономия? Нет, я не организовал Бойцовский Клуб. Просто прокатился на скутере на скорости 90 км/ч по горному серпантину в Турции. Без шлема. Теперь сияю голливудской улыбкой в 30 зубов.

Станислав Полозюк
СТУДЕНТ ПРОХЛАДНОЙ ЖИЗНИ



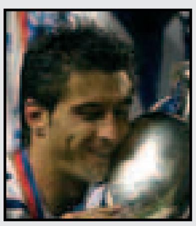
Национальный позор после проигрыша испанцам и португальцам мы пережили. Теперь пришло время мести (aka Kill Bill) – вставляем в привод диск с Euro 2004 и вперед, отстаивать честь страны на виртуальных просторах!

Glagol
ВОЖДЬ КРАСНОРОЖИХ



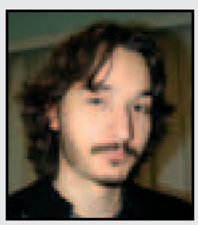
Привет вам, бледнолицые! Все по домам прохлаждаетесь?! А прогрессивное человечество в моем лице вторую неделю жарится на побережье Азовского моря. И не просто горит, а еще и журнал пишет облезлою рукой. А вам слабо?!

Чикитос
БУДУЩИЙ ЧЕМПИОН ЕВРОПЫ



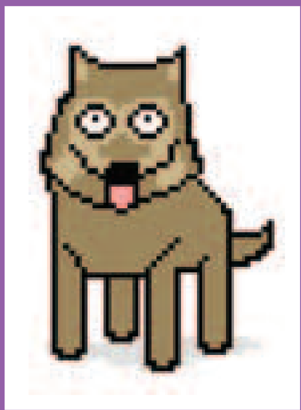
Съездил с Полосатым на пару тренировок по футболу. В баскет я, конечно, играю получше, но и для спорта номер один, надеюсь, еще не потерян. Погода вот только подводит, но мы не унываем. Победа будет за нами!

Raven
В УНЫНИИ



Разное бывает. Греция стала чемпионом Европы. Начали приходить совершенно немыслимые работы на конкурс SingStar. У меня потек хваленый тормоз Hope. Близится турнир «Страны Игр» по SC II. А вот «Сталкер» никогда не выйдет.


СТАРМАГЕДДОН 2
Колонизация космоса проходит
в жесточайших условиях.
Нет правил, нет ограничений, нет принципов.
Одним словом — Свободный Космос.
city interactive
©2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. ©2004 «City Interactive». All rights reserved. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
Руссо бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU



Валерий «А.Купер» Корнеев

valkorn@gameland.ru

За отчетный период произошли события, еще какой-то месяц назад лежавшие в области неочевидного и маловероятного. Я обновил домашний компьютер, переиграл на нем в кучу PC-эксклюзивов и заборол поднявшую голову депрессию: наш брат инкубаторский консольщик все-таки плохо представляет захлестнувший стоящую особняком платформу вал зловонной дряни, неизвестно с какого рожна вообще именующейся играми. Копеечные *джевела* с омерзительными обложками заряжены вывихами ментально раненых калек, не стоящими пластика, на котором выжжены. Тухлые полуфабрикаты корежат систему, требуют десятков мегабайт заплаток и, шатко повиснув на костылях, являют то, что язык отсохнет назвать геймплеем.

АЙДА К АМБУЛАМ!

Спишите, будьте добры, бурную реакцию на шок вследствие столкновения с принципиально иной методикой позиционирования, оформления и продажи; дайте оправиться после тычка в потную шерстистую грудь радикально отличной философии игры. Раньше, когда непродвинутый Купер обходился очередной любимой приставкой, процесс выбора и покупки игры ничем, в сущности, не отличался от набега на ближайший видеоотдел за свежими фильмами – причем, благодаря «1С» за внеплановый экзамен по компьютерной грамотности. Это ж какое пламя энтузиазма должно бушевать выше диафрагмы, дабы геймер, записным акробатцем перекувырнувшись через все колдобины, подошел к первой миссии такой игры с ровным дыханьем, холодной головой и добрым взглядом карих глаз! Вот представьте: пришли вы в кино, а вместо уютного VIP-кресла с подголовником и подстаканником вас заталкивают в будку механика, где требуют самому настроить аппа- с блокбастерами, и метут его, наряду с блокбастерами, не глядя. Кажется, сейчас что ни выложи на полку с PC-играми – все сметут подчистую.

Можно было бы изящным пируэтом вывернуть к рекламе компании, осуждающей джевельный (прочувствуйте чисто семантическую пакость: *джевел, джевельный, джевела*) демпинг, но свою порцию добрых слов они от нас и так получают регулярно, поэтому заверну в другую епархию. Гейме- запредельной цене на PS2-проекты, критерии отбора оставались максимально жесткими. В случае же с PC налицо совершенно другая система: пожалуйста, загребайте *джевельни* сколько влезет, только, чур, не ругаться потом, что тут не запускается, там машина вешается после заставки, а здесь частота кадров ниже плинтуса. Разочарование от встречи с очередным римейком сиквела клона, согласитесь, чувствительно усугубляется, если накануне посредством рвущейся модемной связи (вариант автора с GPRS опустим как совсем уж редкий и античеловечный) героически утянуто n-ное количество мегабайт патчей и с грехом пополам одолен роняющий систему вирус StarForce, создателей которого черти наверняка вкруговую насилуют в аду.

Напраслину возводить не стану: с полпинка запустились и бесперебойно работают WarCraft III и Call of Duty. Но уже прославленный штурмовик Ильюшина вперед пилотских навыков затребовал наличие технической эрудиции, усидчивости в скачивании заплаток и умения читать между строк (точнее, задом наперед) инструкцию по установке. Пользуясь случаем, сердечно благодарю фирму ратуру, зарядить пленку, подстраховаться от возможных неполадок – и только если вы наглядно подтвердили свою квалификацию, великодушно позволяют спуститься в зрительный зал. После приставочного *того*, что именно у компьютерщиков названо «plug & play» (ирония изумительная: на PC далеко не каждый plug сразу play), ситуация видится аховой – умом вроде бы разумеешь, что расширенные настройки способствуют гибкости софта на анархической платформе, душа же привычно рвется *сразу играть*.

Пламенный мотор не подвел: энтузиазму хватило, чтобы разобраться с «Ил-2». Тут действительно взятки гладки, «в сборе» игра великолепна, даже несмотря на идущий в нагрузку курс киномеханика. Однако на один обосновавшийся на винчестере «Ил» пришлась пригоршня калек, не менее сложных в раскочегаривании и безжалостно снесенных после первой десятиминутки недогеймплея. Шла бы речь о приставках – эти проекты элементарно не дошли бы до прилавка, их завернули бы на стадии прохождения контроля качества в Sony, Nintendo или Microsoft. А тут – лежат себе, как лежит шароварный мусор по одной – смешной – цене рский менталитет, в сущности, перестраивается легко. В прошлый раз, когда я серьезно играл на компьютере, игра называлась «Цивилизация», и было это сами понимаете, в какие годы. Сейчас, когда собранная для видеомонтажа машинка вдруг забила копытцем на переднем краю техпрогресса, вновь включиться в PC-гейминг оказалось сравнительно легко. Побрюзжал чуток о заковыристых преамбулах – и айда к амбулам. Достойные амбулы везде найти можно. Пиарщик известно какой компании герр Перестукин первым делом поинтересовался, когда начну строчить PC-материалы. Напрямую, говорю, от них зависит. От амбул.

Попутно раскрою небольшой секрет, коль скоро речь зашла о киномеханиках и видеомонтаже. Весенняя поездка на Украину послужила отправной точкой работы над фильмом об одном малоизвестном проекте разработчиков-дебютантов из Киева. Проект как-то связан с радиацией, кабанчиками, прицельным метанием гаек и безумными гонками на «Нивах». К осени, глядишь, смогу представить на ваш суд эпическое документальное полотно. Разумеется, если не слишком увлекусь писишными игрушками. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



1С Мультимедиа
Ассоциация магазинов
В тылу врага
Десятки моделей техники: танки, бронемашины, пушки, мотоциклы и многое другое
Динамическое освещение и тени делают графику игры живой и насыщенной
Вы сможете захватить и использовать в бою любую технику, в том числе вражескую
Открытый люк означает, что танк пуст: вы можете отремонтировать его, и использовать в сражении
Бойцы заняли оборону в здании-это резко повышает их шансы на успех в бою
Кинематографическое качество взрывов, выстрелов, дыма, огня и прочих спецэффектов
Удобный интерфейс – мощный инструмент для управления игрой
В игре может быть разрушено всё: техника, доты, укрепления, элементы ландшафта
Любой объект, расположенный на уровне, может послужить укрытием для бойцов
В случае отсутствия укрытия его можно организовать самому
1С
Best Way
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2004 Компания Best Way. Все права защищены.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi ■ РАЗРАБОТЧИК: Massive Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1,5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.groundcontrol2.com

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS (GROUND CONTROL 2: ОПЕРАЦИЯ «ИСХОД»)

ЗЕМЛЯ ОБЕТОВАННАЯ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

ЗАКРУТИЛИ

Утренняя Звезда (Morningstar) – единственная колония, еще сопротивляющаяся гнету империи. И с каждым днем надежды на победу все меньше. Но Альянс вдруг узнает, что на далекой планете находится легендарный корабль «Астрид», способный путешествовать между галактиками. Вот она – надежда на «исход» из погибающего мира. И союзники-Вироны с радостью помогут вам в этой миссии. Но запуск двигателей «Астрида» может вызвать вторжение древней расы, которая уничтожит все живое в системе. На что глубоко плевать Влаане. Она хочет одержать победу и над этой расой. Вот так в ваших руках окажется жизнь не только колонии, но и целой галактики. И это – лишь начало…



Роликов в игре немного, но они изумительно хороши.

Что значит для вас Real-Time Strategy: фаланги Цезаря, танки Роммеля или корабли пришельцев? Многообразие игр уже не ограничивается рамками одной расплывчатой фразы. Но футуристические проекты всегда стояли особняком, ведь от них веет романтикой и новыми открытиями. Да и для разработчиков RTS – это полная независимость от традиций и шаблонов. Проект, который предстал перед нами сейчас, можно отнести лишь к одному жанру – Ground Control.

СТАРЫЙ, ДОБРЫЙ…

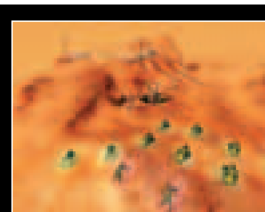
Нас ждет возвращение в почти забытую вселенную. Вселенную красочных сражений, запутанного сюжета и всего того, за что так полюбилась нам первая часть игры. Борьба за свободу, яркие герои, пришельцы, артефакты древних и невообразимые юниты на фоне истории подвигов и интриг, предательства и любви, и, конечно же, битвы за спасение галактики. Этого с лихвой хватило бы на дюжину добротных игр. За сим покончим с дифирамбами и перейдем к суровой реальности… или, скорей, «нереальности». Синглплеер встречает нас аж тремя кампаниями. На поверку одна оказалась обучением, а оставшиеся – за Альянс и пришельцев-Виронов – двумя эпизодами одного большого сюжета. Моя любовь играть за «плохих» осталась безответной – злобные имперцы недоступны даже в мультиплеере. Наш протеже – капитан Альянса Северной Звезды (NSA) Джейкоб Анджелес. Ему предстоит защитить остатки планеты от беспощадной империи во главе с кровожадной Влааной. Связываться с ней не стоит, посему самый верный способ – сделать ручкой и податься в другую галактику на поиски земли обетованной. Но до этого еще далеко.

КУДА НИ ГЛЯНЬ…

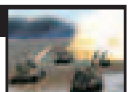
Запустив первую миссию, я не бросился в атаку, а минут десять глазел по сторонам, шерстя окрестные пейзажи. Камера… Это камень преткновения чуть ли не в каждой стратегии. Massive Entertainment оградила себя от любой критики и сделала камеру абсолютно свободной. Да-да, вы сами себе режиссер, хотите – разглядывайте амуницию солдат, хотите – звездное небо. И ведь есть на что посмотреть. Прав был мой коллега Игорь Сонин: местные красоты сравнимы разве что с Homeworld. Но здесь-то у нас еще и земля под ногами. Применительно к графике слова бессильны. Прорисованная пехота отбрасывает на бегу честные тени и оставляет следы на земле. Разные следы! А красочные трассеры от снарядов отражаются в

ВЕЧНЫЙ БОЙ

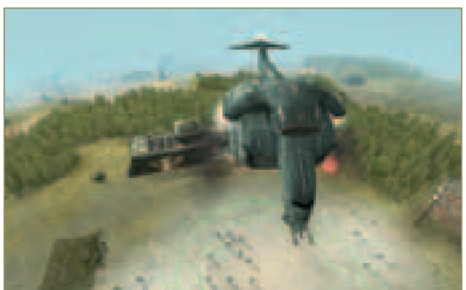
МЕСТНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР



Даже в многопользовательском режиме чувствуется оригинальность игры. Как и в первой части, геймеры могут присоединяться к серверу в любой момент, что немыслимо для традиционных RTS. Отсутствие баз и доступ сразу ко всем видам юнитов позволяет мгновенно включиться в битву. Однако надо признать, что это мультиплеер на любителя. А для остальных имеется кооперативный режим прохождения основных миссий. Пожалуй, единственный недостаток – наличие только двух рас.

УНИКАЛЬНА, КАК	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
«Периметр» 	Ground Control 

НАПОМИНАЕТ МНОЖЕСТВО ИГР, НО АБСОЛЮТНО НЕ ПОДДАЕТСЯ СРАВНЕНИЮ.



Транспорт нужно беречь как зеницу ока, к тому же он может стать грозным оружием.



Сержант со своеобразным чувством юмора – отличный снайпер и ваша правая рука.



Это не праздничный фейерверк, а артиллерия Виронов (Virons). Накрыть узкий проход плотным огнем – самый верный способ заработать очки. Противник все равно туда сунется.

ВЕРДИКТ

ВСЕМ ИГРАТЬ!



9.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Уникальный геймплей, оригинальная идея режимов боя и трансформации юнитов, удобная камера и захватывающий сюжет.

МИНУСЫ

Ну нет их! Разве что отсутствие расы имперцев и... печальный финал.

Идеальное сочетание прекрасной тактики и красивой динамичной игры. Эталон оригинальности.



НАЧИНАЮЩИМ ГЕНЕРАЛАМ

И ЮНЫМ ДИВЕРСАНТАМ

Несмотря на всю зрелищность сражений, порой лучше уйти в глухую оборону. Для нападения больше подходит пехота – она может укрываться в домах или прятаться от техники в лесу. Эффективней всего засесть повыше и расстреливать врага с помощью снайперов, защищенных тяжелой пехотой. Единственной проблемой для вас будет артиллерия. Тут совет один – надо либо быстро отводить бойцов, либо раскошелиться на воздушные юниты.



воде на фоне неба, от которого дух захватывает. Впечатление может подпортить лишь лес, быстро теряющий лоск при увеличении.

Вернемся к делам ратным. Концепция игры не изменилась: базы, строительство и прочие мелочи остались за бортом, мы генералы, а не инженеры! Танков мало не бывает, и потому нам приготовили интересный механизм, основанный на уже знакомых «стратегических очках» (AP) в непривычном формате. В ключевых местах находятся победные локации (VL). Их захват победы, может, и не принесет, но сильно ей поспособствует, ускорив прирост AP. А то, что самый верный способ заработать очки, – это громить врага, думаю, объяснять не нужно. Зачем они нужны? На каждой карте расположены несколько посадочных площадок (LZ), на которые может приземляться корабль с закупленным подкреплением. Их захват и оборона – ваша первоочередная задача.

ДВА В ОДНОМ

Наступление и оборона, кстати, различаются не только по принципу «идем/сидим». Не возьмусь делить на классы 35 видов юнитов (на обе расы), но артиллерию выделить стоит. Если в первой части весь бой крутился вокруг нее, то теперь этому положил конец реалистичный радиус обзора – методичный расстрел превратился в артподготовку, а важным элементом игры стала разведка. Но главная тактическая изюминка – два уникальных для каждого вида войск режима боевого взаимодействия. Мощный танк может стать настоящим укреплением, ракетницы – прикрыть своих защитным куполом, а обычные автоматчики – встретить противника гранатометным огнем. На этом сюрпризы не кончаются. Вы ведь не забыли о второй расе? Так вот, наши зеленые товарищи имеют в арсенале в два раза меньше юнитов. Но это лишь на первый взгляд. Легким движением руки два одинаковых бойца превращаются в одного более сильного (и обратно). Поначалу это вызовет только головную боль, но со временем даст волю тактике. Как вам инженеры, обратившиеся в артиллерию, или противопехотные машины, ставшие ракетными установками?

Благодаря этому ни один тип войск не утратит эффективности до самого конца игры. При желании главной ударной мощью может стать и... ваш транспортный корабль. После доставки солдат он способен помочь вам и на поле брани. А система отнюдь не дешевых апгрейдов (не забываем про баланс) позволит улучшить его броню, оружие, объем грузового отсека и самое главное – время пребывания в бою.

Управлять подобной армией очень не просто, поэтому главным минусом геймплея мне показался режим паузы. В последних стратегиях хорошим тоном является возможность остановиться и хорошенько подумать, а заодно раздать приказы. Здесь же – смотри-любуйся, только руками не трогай. Хотя это можно, закрыв глаза, списать на динамику игры.

НАШ ВЫБОР

Но Ground Control 2 явно претендует на звание серьезной тактики, а не просто веселой стратегии. И вы сможете в этом убедиться, если не побоитесь переключить сложность на Hard. Компьютерный интеллект мгновенно перестанет посылать вам на растерзание мелкие кучки бойцов. Более того, противник будет набирать армию, учитывая имеющиеся у вас отряды. В общем, вас ожидает настоящая гонка вооружений.

В заключение добавлю, что игра появилась как раз вовремя, чтобы разбавить военно-историческое засилье последних месяцев. Она, как и «Периметр», не будет иметь конкурентов, потому что сравнивать просто не с чем. Лично я, посмотрев финальный ролик, не испытал ни капли разочарования. А чем все кончится... и кончится ли? Пройдите игру – не пожалеете. ■



Видите огромный корабль на заднем плане? Вот, из-за чего весь сыр-бор.



Дождь, снег и песчаные бури серьезно влияют на радиус обзора и дальность стрельбы.



Красная планета, зеленые человечки... Вообще Вироны выглядят настолько замысловато, что поначалу их сложно различать. Но играть ими значительно интересней.

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox, PC ■ **ЖАНР:** action/strategy ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Pandemic Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** не объявлены

http://www.fullspectrumwarrior.com



Город, хотя и разрушен, все равно похож на курорт где-нибудь в Египте.



Ползать по-пластунски наши солдаты не умеют. Лежа они только стреляют.



Мы не говорим солдатам, в кого именно стрелять. Мы лишь задаем сектор ведения огня. Хитрость в том, что бойцы не будут обращать внимание на врагов, находящихся вне этого сектора.

FULL SPECTRUM WARRIOR

ВОЙНА С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Мы привыкли к тому, что существует всего два способа «полюбоваться» ужасами войны. Во-первых, можно зависнуть в виртуальном вертолете над местностью, окинуть поле боя отеческим взором и рявкнуть в мегафон на своих солдат, чтобы те охотнее бежали в атаку. Второй вариант – вжиться в образ супермена, способного в одиночку выиграть любую войну. Тогда мы уже сами должны бегать по полю боя, держа в руках автомат и что есть силы давя на курок. Но разработчики из Pandemic Studios, кажется, изобрели третий способ продемонстрировать нам, почему война – это ад.

СТРАТЕЖНЕЕ, ЧЕМ КАЖЕТСЯ

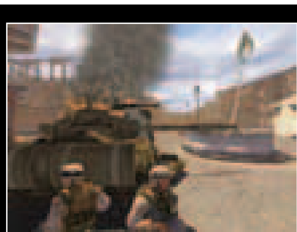
Full Spectrum Warrior толком и сравнить-то не с чем. На ум приходит разве что Goblin Commander, да некоторые пошаговые тактические игры, вроде Silent Storm. Впрочем, и в том, и в другом случае сходство будет весьма и весьма отдаленным. Следует признать: Pandemic Studios изобрела принципиально новый подход... даже не к одному, а к двум жанрам. Формально Full Spectrum Warrior – стратегия, да еще и в реальном времени, но внешне – это вылитый тактический командный action. Узнать в творении Pandemic Studios стратегию мешает в первую очередь камера, предательски висящая прямо за спиной у одного из наших солдат. Да, все мы в плену у стереотипов, чего уж тут скрывать. Если RTS – значит, камера должна парить в воздухе. А иначе ж ни черта не видно! И действительно: больше всего проблем в Full Spectrum Warrior возникает из-за того, что у нас крайне ограничен обзор. Но это не повод для паники. Все именно так и задумано. В конце концов, Full Spectrum Warrior представляет собой лишь немного упрощенную и доведенную до играбельного состояния версию профессионального военного симулятора, созданного Pandemic Studios по заказу Министерства обороны США. Это значит, что реализм здесь правит бал.

Мы командуем двумя отрядами по четыре человека. Я подчеркиваю – командуем. То есть мы говорим бойцам, что делать, а те уже сами решают, как исполнять приказ. Кто не умеет работать, тот руководит – все как в жизни. И знаете, в этом истинное очарование Full Spectrum Warrior. Сказал солдатам: смотреть туда, туда и туда – и уже не дергаешься. Если объявятся враги, наши вояки откроют огонь. Впрочем, бойцы действуют исключительно в рамках приказа. Если солдаты попадут под обстрел на открытом пространстве, они не двинутся с места (лишь лягут на зем-

ОПЫТ – СЫН ОШИБОК ТРУДНЫХ

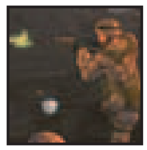
РИПЛЕИ СПАСАЮТ ЖИЗНЬ

FSW– игра сложная, потому что реалистичная. И чтобы как-то упростить нашу жизнь, разработчики придумали очень интересную систему. Порядок прохождения каждой миссии записывается на жесткий диск. В случае провала задания нам не обязательно загружать сэйв. Мы можем запустить повтор, досмотреть его до определенного момента, а затем, прямо с этого места, ринуться в бой. Так у нас будет шанс не повторить ошибки прошлого.



ВЕРДИКТ

РЕАЛИЗМ – НАШЕ ВСЕ!



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

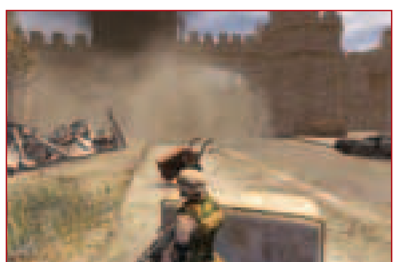
ПЛЮСЫ

Революционная концепция, хардкорный реализм и полная достоверность ощущений, безупречное техническое воплощение.

МИНУСЫ

Некоторые миссии не совсем продуманны, иногда нарекания вызывает интерфейс, игра может показаться однообразной.

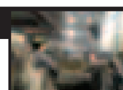
FSW – настоящий прорыв. Разработчики фактически изобрели новый жанр и к тому же создали почти идеальный военный симулятор.



Облако пыли означает, что тут прогремел взрыв.

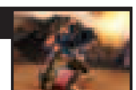
НЕ ПОХОЖЕ НА

Tom Clancy's Rainbow Six 3



КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Brute Force



С ТАКТИЧЕСКИМИ ШУТЕРАМИ FSW СРАВНИВАТЬ СЛОЖНО, А СТРАТЕГИЙ ТАКИХ МЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛИ.

SIR, YES, SIR!

На прохождение обучающей миссии потребуется около часа. Это тянет на рекорд. Однако столь исчерпывающий инструктаж здорово облегчает последующую жизнь. Tutorial здесь – не просто описание возможностей игры, а настоящий подробный тренинг. В частности, во время обучения мы успеваем привыкнуть к необычной системе управления. Когда мы отдаем приказ, солдаты не могут выполнить его мгновенно. Сначала командир отряда передаст его подчиненным. Если речь идет о перемещении из одного укрытия в другое, то он еще и рукой покажет, куда бежать. Лишь затем бойцы покинут занимаемую позицию. Армия есть армия.



БОЛЬШИЕ МАНЕВРЫ

МЕНЬШЕ ИНТЕРФЕЙСА – БОЛЬШЕ ТАКТИКИ

В игре полностью отсутствуют всплывающие меню и панель задач. В них нет необходимости, так как мы можем отдавать самые разнообразные приказы нажатием всего двух кнопок. Например, чтобы дать возможность одному из отрядов подойти ближе к противнику, солдаты откроют заградительный огонь. Передвигаясь по незнакомой территории, бойцы могут разделиться и прикрывать друг друга самостоятельно – без помощи второй четверки солдат.



лю, чтобы хоть как-то себя обезопасить), пока мы не отдадим соответствующее распоряжение. Поэтому первое, чему мы обязаны научиться в Full Spectrum Warrior, – никогда не оставлять подчиненных на улице без укрытия. Перемещаться солдаты должны исключительно короткими перебежками. Встали за угол дома, осмотрелись. Все чисто? Бежим к ближайшему мусорному баку. Попрежнему никого? Сегодня наш день! Вон посреди улицы стоит разбитая машина. Прячемся за ней. Особо преданные своему делу сержанты-геймеры обнаружат, что и после игры испытывают настоятельную потребность перемещаться по городу таким образом. Все-таки в неспокойное время живем...

МОЗГИ ПРОТИВ МОЗГОВ

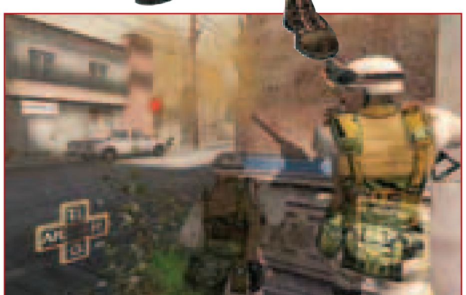
Противники наши – тоже не дураки и просто так под пули подставляться не хотят. Они и сами не прочь посидеть в укрытии, если вдруг начнется перестрелка. Есть два способа расправиться с врагом, засевшим в глухой обороне. Самый простой – взорвать его к чертям собачьим. Но, во-первых, гранаты имеют обыкновение быстро заканчиваться, а во-вторых, не всегда есть возможность ими воспользоваться (даже гранатомет – не панацея). Другой способ – использовать хитрый маневр. Для этого один отряд вступает в перестрелку, а другой под шумок отправляется в ближайший переулок, делает небольшой крюк и вырисовывается аккурат за спиной противника.

Хотя это только на словах все так просто. Помните про камеру? Благодаря ей, а также немалым стараниям разработчиков, мы видим лишь то, что видят наши подчиненные. Если никто из них не прикрывает тылы, противник может окружить нас так, что мы и не заметим. Но наибольшие трудности возникают, когда нам нужно обследовать незнакомую территорию (по странному стечению обстоятельств в Full Spectrum Warrior они почти все незнакомые). Нам, конечно, помогает воздушная разведка, сообщая о том, где засели враги. Но, во-первых, с вертолета не всегда можно увидеть всех неприятельских солдат, а во-вторых, даже зная, что в следующем переулке нас ждут, мы не можем сказать заранее, находится ли противник на земле или на крыше, в укрытии он или стоит посреди улицы, и, наконец, есть у него гранатомет или нет. Последнее обстоятельство особенно важно. От гранаты зачастую не спасает никакое укрытие. Здесь, кстати, обнаруживается один из главных недостатков игры. Довольно обидно бывает высунуть нос из-за угла и словить пулю. Или снаряд от вражеского танка... Еще обиднее, когда это повторяется снова и снова. И не потому, что мы такие тупые, а потому, что невидимый (до поры до времени) противник тщательно охраняет все подходы. Пока мы не разработаем коварный план по выкуриванию его из укрытия, наши солдаты так и будут погибать. Подобные ситуации складываются не слишком часто, но лучше бы их не было вовсе (хотя с точки зрения реализма они как раз неизбежны).

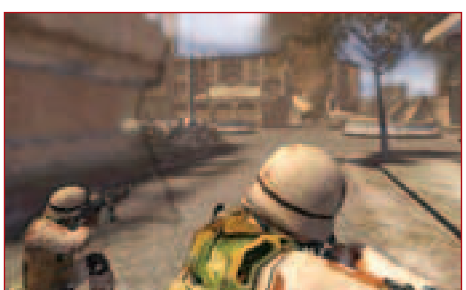
РАЗУЙ ГЛАЗА, САЛАГА

Чем Full Spectrum Warrior подкупает с самого начала, так это тем,.. кхм.. что тут кругом война. Настоящая, чертовски правдоподобная. И убеждают нас разработчики в ее взаправдашности отнюдь не с помощью мелодра-

УЗНАТЬ В ТВОРЕНИИ PANDEMIC STUDIOS СТРАТЕГИЮ МЕШАЕТ КАМЕРА, ПРЕДАТЕЛЬСКИ ВИСЯЩАЯ ПРЯМО ЗА СПИНОЙ У ОДНОГО ИЗ НАШИХ СОЛДАТ.



При таком раскладе взять противника можно только хитростью.



Все то, что размыто, находится вне поля зрения выбранного в данный момент бойца.

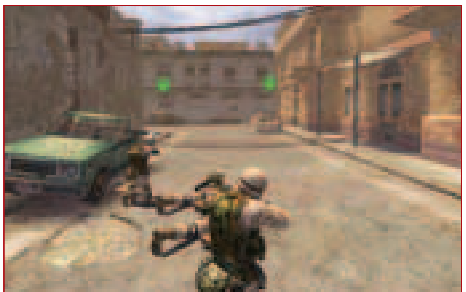


Самое неприятное – оказаться на более-менее открытой местности, где враги могут появиться откуда угодно. Когда не знаешь, откуда будут стрелять, непонятно и где расставлять солдат.

http://www.fullspectrumwarrior.com



Прислонившись к стене, солдат обязательно заглянет за угол – на всякий случай.



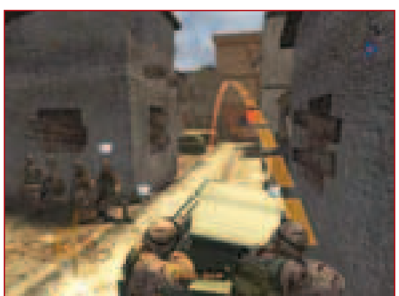
Если солдаты сейчас же не спрячутся за машиной, им конец.



Наши бойцы опрометчиво вышли из укрытия. Противники тоже стоят посреди улицы, так что, вероятнее всего, наши солдаты убьют их первыми. Но в бою на случай лучше не полагаться.

КАК МИРОТВОРЦЫ НА ВОЙНУ ХОДИЛИ

Так как игра создавалась под пристальным надзором дяди Сэма, идеологическая пропаганда из нее так и прет. По сюжету миротворческие силы НАТО вступили на территорию Зекистана (страна такая вымышленная), чтобы навести там порядок (а то без них распустились все). Но местные жители почему-то стали методично уничтожать захватчиков, на что в США очень обиделись. Началась война (чего никто не ожидал).
А дальше нам из миссии в миссию рассказывают, как бравые американские солдаты спасают маленькую горную страну от населяющего ее… населения.
И ведь спасут. В который раз уже.



Ваша задача – планирование боев. Воюют другие.

матичных заставок и заскриптованных роликов. Здесь ни на секунду нельзя расслабиться. Несмотря на великолепную подготовку наших солдат, неожиданности случаются на каждом шагу. То наши подопечные попадают в окружение, то откуда ни возьмись появляется вражеская БМП… А еще, помню, как-то у одного из моих отрядов кончились патроны. Пробираться к своим с раненым на плечах, имея лишь гранаты, – вот это было весело. Дело в том, что никаких хит-поинтов у солдат нет. Пуля попала в руку? Легкое ранение – боец по-прежнему в строю. В грудь? Пострадавший без сознания и умрет через несколько минут, если не доставить его в госпиталь. И тут совершенно неожиданно срабатывает до сих пор где-то дремавшее «сдохни, но дотащи раненого до штаба». Ощущения еще те!..

Эффект присутствия многократно усиливается благодаря использованию мощнейшего графического движка. Уверяю, таких урбанистических пейзажей вам видеть еще не доводилось. Детализация всего и вся просто ошеломляет. Талант дизайнеров трудно переоценить. При том, что фактически нам всю игру нужно заниматься одним и тем же – уничтожать врагов, предварительно найдя укрытие, – благодаря разнообразию локаций это занятие никогда не надоедает. Вести бой посреди города в песчаную бурю – совсем не то же самое, что участвовать в небольших перестрелках, бегая от пальмы к пальме во дворе разрушенного дворца.

ВО ВРЕМЯ БОЯ СОВЕРШЕННО НЕОЖИДАННО СРАБАТЫВАЕТ ДО СИХ ПОР ГДЕ-ТО ДРЕМАВШЕЕ «СДОХНИ, НО ДОТАЩИ РАНЕНОГО ДО ШТАБА». ОЩУЩЕНИЯ ЕЩЕ ТЕ!..

ДЕРЕВЯННЫЕ ЯЩИКИ И МЕБЕЛЬ ОТ ВЫСТРЕЛОВ РАЗЛЕТАЮТСЯ В ЩЕПКИ УДИВИТЕЛЬНО БЫСТРО. А ВОТ ЗА ХОЛОДИЛЬНИКАМИ МОЖНО ПРЯТАТЬСЯ ДОВОЛЬНО ДОЛГО…

Искреннее восхищение вызывают и модели солдат. Видя, сколько снаряжения навешано на наших подопечных, остается только удивляться, как они со всем этим передвигаются. И ведь автоматы, гранаты, рюкзаки, компьютеры бойцы таскают отнюдь не просто так. Чтобы свериться с картой, командир отряда достанет из кармана GPS-приемник. А мы смотрим на экран из-за его плеча. Если с нами захочет связаться штаб, на спине одного из солдат замигает огонек рации. Чтобы ответить, ему, соответственно, придется достать ее из рюкзака, а потом вернуть на место. Чудеса анимации, короче.

Трудно не заметить, сколько внимания к деталям проявили разработчики. Меня просто покорило то, как ведет себя камера во время боя. Когда солдаты, пригнувшись, бегут к очередному укрытию, кажется, будто оператор бежит за ними следом: камера дрожит и слегка раскачивается в разные стороны. При этом очень непросто отделаться от ощущения, что роль оператора выполняем именно мы и что свистящие над головами пули угрожают не только нашим бойцам, но и нам лично. Добавьте к этому великолепные звуковые эффекты, и вы примерно представите себе картину.

Full Spectrum Warrior – первая игра, где физический движок Havok используется по делу. Скажите, вам очень пригодилась возможность разбрасывать ящики в разные стороны в Max Payne 2 или Deus Ex: Invisible War? Мне вот не слишком. Что приятно, Pandemic Studios не кичится наличием столь продвинутой физической модели в игре. Мы и сами ее заметим, как только автомобиль, за которым прятались наши солдаты, разлетится на куски от взрыва вражеской гранаты. Впрочем, в состояние полной непригодности его можно привести и с помощью обычной винтовки. Сначала металл будет корежиться, потом от машины начнут отлетать небольшие кусочки, потом двери станут хлопать при попадании в них пуль. Наконец, автомобиль превратится в решето, и нам придется искать другое укрытие. Деревянные ящики и мебель разлетаются в щепки еще быстрее. А вот за холодильниками можно прятаться довольно долго… Хотя этим возможности движка, конечно, не ограничиваются. Вы бы видели, как дымовая завеса от брошенной шашки окатывает улицу… и как предательский ветер ее развеивает.

Full Spectrum Warrior небезупречен. Кое-где реализм берет-таки верх над играбельностью. Где-то не совсем удачным оказался дизайн миссий. Но в целом совершенно очевидно, что перед нами одна из лучших тактических военных игр. И, кстати, родоначальница нового стратегического поджанра. ■

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, PC ■ ЖАНР: racing ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Empire Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Supersonic Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.getmashed.net

MASHED (MASHED: ВДРЕБЕЗГИ)

МИКРОБОЕВИК

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Надеюсь, все помнят великолепную игру Micro Machines. Сколько же было создано клонов и продолжений этого проекта, предпринято попыток как-то усовершенствовать концепцию…

Замечены в этом неблагодарном занятии были и нынешние сотрудники Supersonic Studio, выходцы из команды, сделавшей в свое время Micro Machines 2. Mashed – уже их третья попытка сотворить что-то новое на базе все тех же идей, заложенных в начале девяностых. И, надо сказать, это лучшая игра «суперсоников» с момента основания студии.

Суть самой игры проста: на трассе четыре машинки, и одна из них должна оторваться от остальных на определенное расстояние. Звучит банально, да? Однако геймплей затягивает в свои сети и не отпускает до конца игры. Все дело в деталях.

Во-первых, по трассе разбросана куча бонусов, среди которых пулеметы, бочки с маслом, всевозможные мортиры, огнеметы, бомбы. Все они (как и масленые следы) переносятся и на следующие заезды.

Во-вторых, машинки – маленькие, столкнувшись, они отлетают друг от друга. Трассы – извилистые, с обрывами по обеим сторонам трека. Контактная борьба завязывается нешуточная. Каждый хочет вытолкнуть соседа за пределы трассы любыми способами.

В-третьих, требуется не просто единожды оторваться от противников. За одну удачную попытку нам дают одно очко, а у соперников его отнимают. Но при следующем старте победителя ставят на последнее место, и нужно снова прорываться вперед. А соревнования ведутся до восьми очков.

В-четвертых, борьба бывает не только одиночная (каждый сам за себя), но и командная, что в корне меняет стратегию игры. Простейший вариант – двое против одного. Команда из двух гонщиков делит обязанности – первый пытается задержать соперника, второй отрывается. А ведь еще бывают варианты два на два и трое против одного!

В-пятых, существуют и более традиционные режимы, например, обычные круговые гонки и гонки преследования. Впрочем, самым интересным является все равно оригинальный.

Пара слов об AI. Без преувеличения, он весьма хорош: соперники толкаются, слаженно действуют в команде, подбирают бонусы, грамотно их используют. И при этом ведут себя, как люди, которым свойственно ошибаться. Хотя, подключив четыре джойпада, вы навсегда забудете о сингле. Вот, где начинается настоящее веселье: человек всегда коварнее любого AI.

Кажется, что проект идеален? Это не так, минусов хватает. Высокая сложность игры в однопользовательском режиме вкупе с безумной камерой частенько раздражают и превращают аркадное действо в мучения. Ну и графика могла бы быть и получше. Однако увлекательный геймплей компенсирует все недостатки. Это главное! ■

ОПЕРАТОРА НА МЫЛО

КАМЕРУ НА ПОМОЙКУ

Главный недостаток игры и, в частности синглплеера, – это безумная камера. Она приближается и удаляется совершенно не по делу, всячески мешая двигаться по трассе. Из-за ее выкрутасов нередко абсолютно непонятно, куда ехать. В одиночном режиме, когда на трассе два человека, камера почему-то вообще висит позади машины. Причем физика игры такова, что управлять ею в этом режиме просто невозможно. Более того, настройки к ней в опциях отсутствуют…

ВЕРДИКТ

УВЛЕКАТЕЛЬНО



7.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

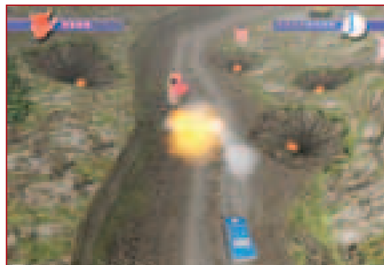
ПЛЮСЫ

Весьма достойный AI, ни на что не похожий и очень затягивающий игровой процесс.

МИНУСЫ

Неудобная камера. Нет нормального сетевого режима для PC. В сингле игра слишком сложна, чтобы доставлять удовольствие.

Затягивающее времяпровождение. Вас приятно удивит AI и продуманность геймплея, а также великолепный мультиплеер.

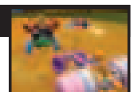


Самое страшное оружие в игре – Air Strike.

ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ
Smash Cars



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Antz Extreme Racing



ЗАНИМАТЕЛЬНОЕ И ВЕСЕЛОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ, ОСОБЕННО ПРИ ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ.



Как и в Micro Machines, камера висит высоко над трассой, но так играть очень удобно.



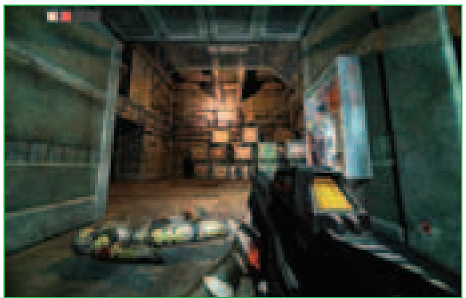
Оставляя за собой мины, вы можете сами же наехать на них в следующем заезде.



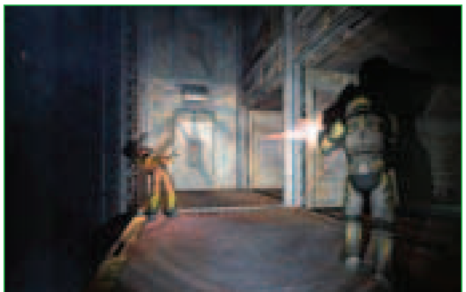
Все трассы в новой игре приближены к реальности. Здесь вы не найдете кухонных столов и дачных двориков, как в любой игре о маленьких машинках. У нас все серьезно. Вот, к примеру, городская трасса а-ля Burnout.

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Starbreeze Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.riddickgame.com



Если нас заметили, пытаться спрятаться в тени почти бесполезно – найдут.



С заключенными, нарушившими правила, у охранников разговор короткий.



В медицинской комнате не установлены камеры слежения. Это значит, что здесь может происходить что угодно. Все равно никто ничего не увидит и не услышит.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

ХРОНИКИ ИДЕАЛЬНОГО ПОБЕГА

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Видали мы котов без улыбок, но улыбка без кота… The Chronicles of Riddick, игра созданная по одноименному фильму, вышла на две недели раньше, чем картина появилась в американском прокате. Казалось бы, невелика новость. Но учитывая это обстоятельство, а также уровень качества проекта Starbreeze Studios, всерьез задумаешься: а кто кого здесь, собственно, продвигает?

Да, отзывы о фильме оказались весьма и весьма лестными. Но такое кино мы уже видели, и не раз. А вот в игровой индустрии ничего подобного The Chronicles of Riddick до сих пор не было. Как и Halo, эта игра войдет в историю не потому, что разработчики изобрели принципиально новую концепцию геймплея, – нет. The Chronicles of Riddick состоит из давно знакомых нам элементов. Только в таком сочетании нам их видеть еще не доводилось.

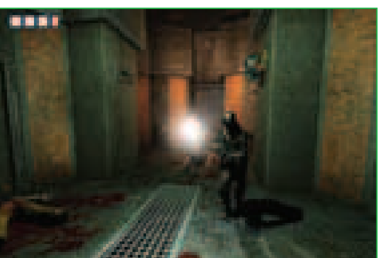
НИКОГДА НЕ СВЯЗЫВАЙСЯ С РИДДИКОМ

The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay имеет прямое отношение не только к фильму, вышедшему на экраны в июне, но и к картине пятилетней давности Pitch Black (в российском прокате – «Черная дыра»). Оба блокбастера и игру объединяет общая сюжетная линия (Starbreeze рассказывает нам о событиях, предшествовавших обоим фильмам) и – что куда важнее – главный герой. Риддик. Также известный как Вин Дизель. Невозможно восхищаться The Chronicles of Riddick и не восхищаться Риддиком. Хотя он и самый опасный преступник в галактике. Не стоит переходить дорогу этому парню. Некоторые понимают и держатся от него подальше. Другие – узнают об этом на собственном опыте. Их почти жаль.

О Риддике известно очень мало. Мы знаем, что когда-то он совершил нечто такое, за что угодил в самую охраняемую на свете тюрьму – Butcher Bay. Почти все ее обитатели остаются там до конца жизни. То есть очень ненадолго. Никто толком не знает, что творится за стенами этого мрачного заведения. Именно поэтому охранники и «привилегиро-

ЗВЕЗДЫ ГОВОРЯТ

Как это бывает почти со всеми высокобюджетными проектами по фильмам, для работы над игрой создатели пригласили немало звезд. Джонса – конвоира и по совместительству напарника Риддика по несчастью – озвучивает Коул Хаузер (Cole Hauser), исполнявший эту роль в Pitch Black (а также засветившийся в 2 Fast, 2 Furious). Эбботт – хрестоматийный тюремщик-садист – не только говорит голосом Xzibit'а, но и выглядит в точности, как знаменитый рэпер. Но главная звезда здесь, конечно, Вин Дизель (Vin Diesel) – Риддик собственной персоной. Кажется, без его голоса игра лишилась бы половины своего очарования.



Зарвавшийся заключенный будет убит.

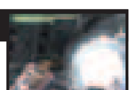
КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Thief: Deadly Shadows



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Breakdown

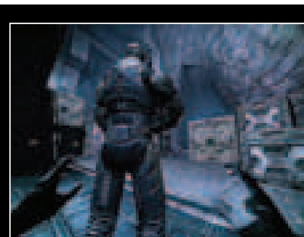


TCOR – ЭТО ТО, ЧЕМ МОГ БЫ СТАТЬ НЕОБЫЧНЫЙ, НО ВЕСЬМА СРЕДНЕНЬКИЙ BREAKDOWN.

УБЕЙ МЕНЯ НЕЖНО

ЧТО ЛУЧШЕ: РАБОТАТЬ ТИХО ИЛИ КРАСИВО?

Самый простой способ расправиться с охранником, не имея оружия, – подкрасться сзади и свернуть ему шею. Сделать это можно двумя способами. Первый – тихий. Так мы не привлечем ненужного внимания и сможем спокойно спрятать тело. Но жертва будет сопротивляться. На то, чтобы ее утихомирить, уходит время. Второй способ более жестокий и зрелищный. Но применять его рекомендуется, только если вокруг никого нет или если мы спешим.



ВЕРДИКТ

РЕВОЛЮЦИОННО



9.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

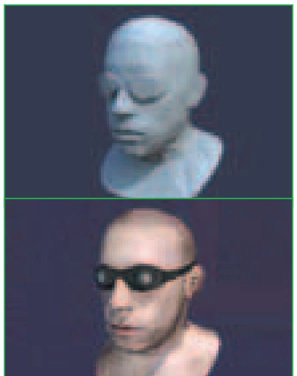
ПЛЮСЫ

Невероятное разнообразие и глубина игрового процесса, незабываемая атмосфера, полный эффект погружения.

МИНУСЫ

Дизайн некоторых уровней излишне сложен, фанаты динамичных шутеров не будут в восторге от обилия stealth-элементов.

По значимости игра сопоставима с Halo. А по количеству новаторских идей и уровню графики ее вообще не с чем сравнить.

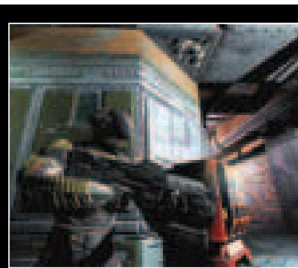


Технология Normal Mapping обеспечивает низкополигонным моделям вполне презентабельный вид.

НОРМАЛЬНЫЕ ГЕРОИ ВСЕГДА ИДУТ В ОБХОД

ИНОГДА ЖЕРТВА СТАНОВИТСЯ ОХОТНИКОМ

The Chronicles of Riddick – игра линейная. Но в рамках каждой миссии мы можем действовать очень по-разному. Разработчики не обязывают нас вести себя скрытно (кроме особых случаев, когда нельзя поступать иначе, потому что убьют наверняка), но иногда так играть проще. Попав в апартаменты охранников, можно, конечно, всех перестрелять, но куда умнее будет предварительно переодеться в форму уборщика и расхаживать мимо врагов, как ни в чем не бывало.



ванные» заключенные устанавливают здесь свои порядки. Довольно... своеобразные. Некоторым это не нравится. С такими здесь разговор короткий. Никому не удавалось бежать из Butcher Bay. До сих пор. Начальник тюрьмы думал, что теперь у Риддика настанут тяжелые времена. Об этом должны были позаботиться надзиратели и сокамерники. Начальник ошибся. «You don't know who you're fuckin' with», – в этом весь Риддик. Он никогда не расстраивается, если ему не удается сразу убить того, кто пытался загибать перед ним пальцы. Он прекрасно знает, что ему еще представится такая возможность в будущем. Наверное, поэтому Риддик – такой неунывающий парень. Вы думаете, The Chronicles of Riddick – мрачная игра? Хм... она настолько же «мрачная», насколько Manhunt «негуманный». Это просто не то слово. Нельзя сказать, что жизнь здесь стоит дешево. Она не стоит ничего. Порядки в тюрьме такие, что половина заключенных не выдерживают и кончают самоубийством. А для этого достаточно всего лишь подойти к охраннику ближе, чем дозволено правилами. Однако прелесть вся в том, что Риддик здесь отнюдь не жертва. Он может любого сделать своей шлюхой. Если захочет. Только ему приятнее забрызгивать стены чужой кровью. Это помогает ему расслабиться, почувствовать себя в своей тарелке. Его это просто веселит. Он вообще большой весельчак.

В АДУ – КАК ДОМА

Если судить по скриншотам, складывается впечатление, что перед нами шутер. Впечатление это не то чтобы обманчивое, но явно неполное. The Chronicles of Riddick – это, безусловно, и шутер тоже, только узнаем мы об этом далеко не сразу. В начале своего пребывания в тюрьме Риддик мало чем отличается от других заключенных. У него нет оружия, нет полной свободы перемещения, но есть большое желание все это изменить. Первым делом неплохо бы раздобыть заточку. Это необязательно, но в Butcher Bay с ней спокойнее. Надо ли говорить, что среди сокамерников Риддика есть немало таких, кто мечтает выпустить ему кишки? Чтобы что-то достать в тюрьме, достаточно найти нужных людей. Те всегда готовы помочь в обмен на определенные услуги. Риддик, конечно, не будет мальчиком на побегушках, но если кто-то просит кого-то убить, да еще и не бесплатно, разве может он отказать себе в удовольствии? Подавляющее большинство «квестов» не являются обязательными. Нужны деньги, оружие, наркотики? Ищем работу. Не нужны? Занимаемся своими делами.

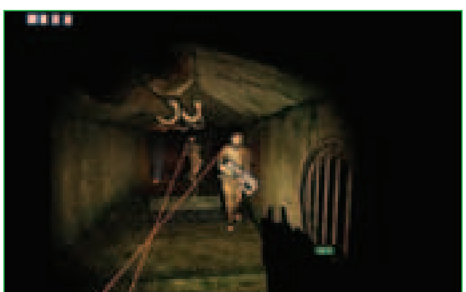
Риддик мог бы очень неплохо жить в тюрьме, подмяв там всех под себя. Но ему это неинтересно. Так что очень скоро он покидает основной блок и отправляется в дебри гигантского комплекса Butcher Bay – чтобы найти путь на свободу. Чем дальше мы продвигаемся, тем более мрачными и гнетущими становятся уровни, тем более странные персонажи нам встречаются. Один из них сделает Риддику операцию на глаза и установит имплантаты, позволяющие видеть в темноте. С этого момента герой становится почти неуязвимым. Риддик всегда любил темноту. Теперь же он узнает, что она отвечает ему взаимностью.

The Chronicles of Riddick не является чистокровным stealth action'ом. Хотя stealth-элементы здесь выглядят

НАЧАЛЬНИК ТЮРЬМЫ ДУМАЛ, ЧТО ТЕПЕРЬ У РИДДИКА НАСТАНУТ ТЯЖЕЛЫЕ ВРЕМЕНА. НАЧАЛЬНИК ОШИБСЯ. «YOU DON'T KNOW WHO YOU'RE FUCKIN' WITH», – В ЭТОМ ВЕСЬ РИДДИК.



Тела можно оставлять на свету. Главное, чтобы поблизости никого не было.



Чтобы отыскать нас в темноте, охранники очень грамотно используют фонари.

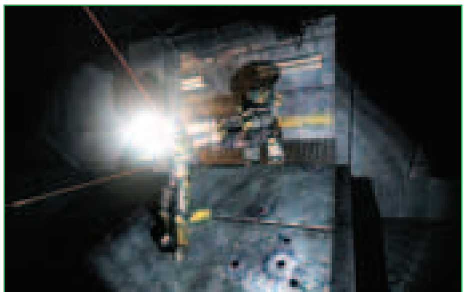


Риддик находится в самом тылу врага. Здесь расположены жилые апартаменты охранников. Надзиратели еще не знают, что за гость пожаловал в их уютный и такой безопасный (казалось бы) оазис.

http://www.riddickgame.com



Самый простой способ убить охранника – прыгнуть на него откуда-нибудь сверху.



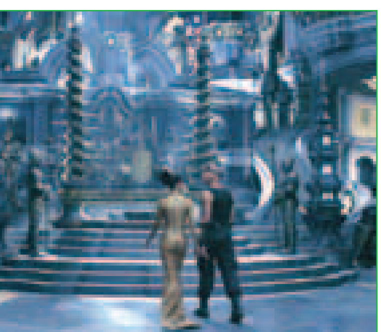
Встреча с патрулем в темном коридоре может закончиться большими неприятностями.



«В лоб» этого охранника, облаченного в механизированную броню, не возьмешь. Зато со спины он крайне уязвим. А обойти этого неуклюжего гиганта не так уж сложно.

ЕЩЕ БОЛЬШЕ РИДДИКА

Чтобы поощрить наше стремление исследовать окружающий мир, разработчики раскидали в укромных местах несколько десятков пачек сигарет. За каждую из них мы получаем небольшой бонус. В основном речь идет об артах: эскизах персонажей, оружия, уровней и так далее. Однако попадаются среди бонусов и действительно стоящие вещи. Например, видеоролик из игры, снятый, когда та находилась еще на очень ранней стадии разработки. Мне же особенно по душе пришлась возможность прочитать первую главу романа Алана Дина Фостера (Alan Dean Foster) The Chronicles of Riddick. Для книги, написанной по фильму, она производит весьма сильное впечатление.



Графический движок просто великолепен!

уместнее и проработаны глубже, чем во многих проектах, претендующих на это звание. Иногда Риддик вынужден прятаться в тени, отлавливать охранников по одному, бережно прятать их трупы – просто потому, что у него нет оружия. Впрочем, даже без ствола он остается самым опасным из всех преступников. К тому же он по-настоящему любит драться на кулаках. Да и нам сложно не пристраститься к этому делу. В бою мы не просто давим на одну-единственную кнопку (как это обычно бывает в 3D-action), а выполняем довольно сложные комбо, используя левый аналоговый джойстик. Тот факт, что весь поединок проходит с видом от первого лица, делает его еще более захватывающим. Пропустить удар кулаком (а еще хуже – металлической дубинкой) бывает очень неприятно: Риддик теряет ориентацию и какое-то время приходит в себя. А избиение тем временем продолжается. Зато, оклемавшись, герой может творить настоящие чудеса. Поймав руку противника на замахе, Риддик лихо ее ломает, после чего добивает врага. Особенно эффектно смотрится, если при этом он использует заточку или кастет. Еще лучше прием работает, если охранник пытается ударить героя прикладом винтовки. Не выбивая оружие из рук нападающего, Риддик просто хватает ствол, направляет его в голову противника и, нежно взяв ладонь тюремщика в свою, помогает ему спустить курок. Это куда круче, чем Dead to Rights.

Когда же дело доходит до открытых перестрелок, начинается настоящая феерия. Хотя в этом отношении игра как раз похожа на любой другой добротный 3D-action. Если не считать искусственного интеллекта. Наши враги просто дьявольски умны. Эти черти не только не ведутся на провокации и не выходят из укрытий, но и сами выманивают нас на себя, окружают, соблюдают наиболее удобную дистанцию и вообще потрясающе эффективно нас убивают. Приходится проявлять настоящие чудеса хитрости и изворотливости, чтобы с ними справиться.

ВЫ ДУМАЕТЕ, THE CHRONICLES OF RIDDICK – МРАЧНАЯ ИГРА? ХМ... ОНА НАСТОЛЬКО ЖЕ «МРАЧНАЯ», НАСКОЛЬКО MANHUNT «НЕГУМАННЫЙ».

ВСМАТРИВАЯСЬ В ТЕМНОТУ

За последние несколько месяцев на Xbox было выпущено как минимум 4 проекта, претендующих на звание самой технологически совершенной игры. Но после выхода The Chronicles of Riddick всем им придется потесниться. Starbreeze использовала технологию, подобную той, что мы увидим в Doom III. Для каждого персонажа разработчики создали две трехмерных модели: игровую – состоящую из нескольких тысяч полигонов, и сверхдетализированную – на нее уходят сотни тысяч треугольников. Вторая модель сканируется: специальная программа записывает, как на нее ложится свет и тени, и создает карту освещения, которая затем используется в игре. Эффект потрясающий. Уровень детализации зашкаливает. Таких текстур, освещения и теней на Xbox до сих пор просто не было. Так что теперь, если консольный Doom III не дотянет до установленной Starbreeze планки (а это совсем не исключено), у нас будут все основания, чтобы заклеймить позором хвастунов из id Software.

Однако игра подкупает не только графическими красотами. Удивительный эффект присутствия создается еще и благодаря полному отсутствию элементов интерфейса на экране. Их просто нет. Вообще. Даже прицела нет. Вместо него мы видим красную точку от лазера, установленного на каждом стволе. Лишь во время боя в углу экрана на несколько секунд появляются белые прямоугольники, показывающие количество хит-поинтов. Но и они исчезают, как только прекращается стрельба. В результате мы действительно ощущаем себя в шкуре Риддика. Поначалу это оказалось настолько непривычным, что меня в буквальном смысле укачивало: все благодаря идеально правильной анимации ходьбы (герой именно ходит, а не «ездит» по невидимым рельсам) и стабильно высокому frame rate'у.

Что может не нравиться в The Chronicles of Riddick? Главное – небольшая продолжительность игры. 36 уровней. 12 часов. Это чудовищно. Такого великолепия должно быть больше. Хотя игра почти наверняка вызовет нарекания у тех, кто не внемлет увещеваниям и будет рассчитывать на высокотехнологичный FPS. На самом деле проект скорее вызывает ассоциации с Deus Ex. Но и это сравнение достаточно условно. Приходится признать, что до Starbreeze никому не удавалось смешать action, adventure и RPG так, чтобы получилась настолько гремучая смесь. Не ждали мы такого. Удивлены. Шокированы. Проходим по третьему разу. ■

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Discus Games (Россия), Multitrade (Украина) ■ РАЗРАБОТЧИК: Crazy House ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

http://games.crazyhouse.ru/projects.php?mode=project&param=1

ВЕРДИКТ

ЗАБАВНО, А НЕ ЖУТКО



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Участие заслуженных артистов и просто хороших актеров, знакомая колоритная атмосфера.

МИНУСЫ

Дисбаланс времени роликов и геймплея, местами неудачное соединение фона и персонажей, мини-игры чересчур сложны.

Ни тяжести, ни мрачности оригинала в «истории, рассказанной заново» нет. И нельзя сказать, что получилось хуже.

ВИЙ: ИСТОРИЯ, РАССКАЗАННАЯ ЗАНОВО

ХОМА ДОЛЖЕН УМЕРЕТЬ?

МАРИНА ПЕТРАШКО
petrashko@list.ru

Вам никогда не хотелось подправить чей-нибудь сюжет? Чтобы «Санта-Барбара» умещалась вместе с хеппи-эндом в одну серию, Шрек в конце фильма превращался в прекрасного принца и не дохла голова великана в «Руслане и Людмиле»? Было ведь, правда? Ну вот, теперь вы можете отвести душу и спасти бедолагу Хому Брута. На протяжении четырех наполненных малоросским колоритом игровых дней сюжет усердно подталкивает вас к этому. Устоите ли вы?

Будет непросто. Особенно потому, что в рендеренных интерьерах бродят не трехмерные самодельные болванчики, а живые парубки и дивчины, а также почтенные седые казаки с накладными усами и солидные казацкие матроны. Национальные украинские одежды и предметы быта переданы великолепно и вызывают исключительно положительные эмоции. Красавец Хома в исполнении Михаила Озерова так и пышет жизненной энергией – шарит по карманам спящих гайдуков, ворует у сотника колбасу и яйца, до чертиков напивается в погребе, натурально занюхивая выпитое рукавом, и ни в какую не желает расставаться с жизнью. До последней ночи он ходит по хутору, собирая случайные на первый взгляд предметы, и только на третьем дежурстве у гроба панночки выяснится, достаточно ли у него спецсредств, чтобы навсегда избавиться от нечисти. Такого погубить – рука не поднимется! До поры до времени. Пора наступит, когда вы потратите часа два на нахождение заветного пиксела, в котором затаился переход в другой экран. Сразу после ночи с панночкой наедине, во время которой та коварным образом не восстанет из гроба, пока вы не начертите меловой круг. Когда у вас пойдет рябь в глазах из-за глюков наложения видео на фон (впрочем, как заверили нас разработчики, это редкий случай, связанный с системными настройками; видимо, мне просто не повезло). Когда игра в сотый раз «отберет» у вас управление, чтобы показать незначительную анимацию Хомы. Когда выяснится, что неинтерактивные разглагольствования окружающих, рассказ от автора и прочие вставки перевешивают по объему геймплей. После всего этого неизбежно наступает просветление. Не зря Гоголь угробил Хому! Хотя...

Не принимайте вышесказанное близко к сердцу. Это частности. Атмосфера исторической славянской прародины побеждает присущие всем квестам, сделанным братьями-славянами, недостатки. Под ее воздействием минусы преобразуются в национальные особенности, что только добавляет колорита. Вы ведь все еще хотите спасти Хому? ■

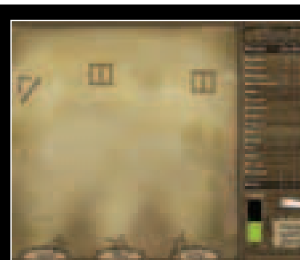


Главный герой, просим любить и жаловать.

КРАГЛИ...

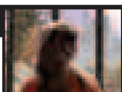
...ИЛИ УКРАИНСКИЕ ГОРОДКИ

Чтобы сделать игру динамичнее, в нее добавили аж целых четыре мини-аркады. Можно сыграть в городки, поохотиться на чертей, срубить осиновый кол или собрать... икону в стиле древней логической игры «Сокобан». Попытайтесь – вдруг у вас получится. Я раз 20 продулась в крагли сама, опробовала их на друзьях с тем же успехом. Меня теперь за мини-игры «Вия» и галушкой не заманишь, а ведь за них квестовые предметы дают. Зато я знаю, как выглядят крагли.



НАШ ОТВЕТ

«Фантасмагории»

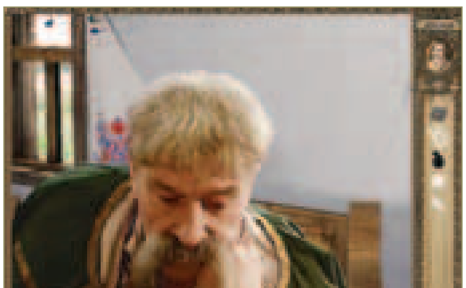


ЛУЧШЕ, ЧЕМ

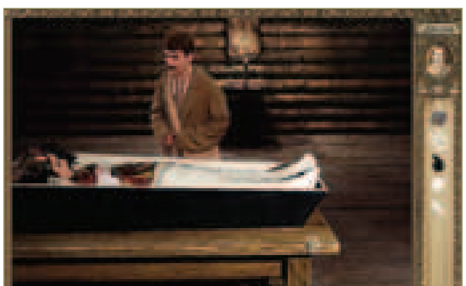
«Петька 4: день независимости»



ВОЗРОЖДЕНИЕ ВИДЕОКВЕСТОВ НЕ СОСТОЯЛОСЬ, НО БОЛЬНОЙ ПРОЯВИЛ ПРИЗНАКИ ЖИЗНИ.



Создатели не чурались кинематографических приемов. Крупный план во всей красе.



Ну как больная себя сегодня чувствует? В гробу летать будем?



Сочетание фотографического задника; среднего плана, сделанного в 3D; и отснятого на видео героя рождает приятные глазу картины. Даже со спины...

■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim ■ РАЗРАБОТЧИК: Acclaim ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: Pentium III 600 МГц, 256 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.aliasthegame.com

ALIAS

ДЖЕЙМС БОНД В ЮБКЕ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Обратили внимание на оценку и жанр? Решили, что игру стоит купить? Не спешите. Это как раз тот случай, когда необходимо сначала прочитать обзор, а потом уже принять свое собственное решение. Alias – действительно хорошая игра, но надо предварительно договориться о том, что мы под этим подразумеваем.

Поклонники сериалов имеются в наличии? Нет-нет, не бразильских и даже не анимационных японских, а американских, причем «умных». Представьте себе, что вам предложили игру по мотивам X-Files... или нет, скорее Babylon 5 – вы обрадуетесь? Вопрос риторический. А теперь подумайте, что если бы сюжет игры приходился на промежуток между парой серий второго сезона Babylon 5... Как бы при этом воспринимали ее те, кто сериал не смотрел вообще и даже не слышал о нем? Естественно, речь о том, чтобы объяснять, кто из главных героев есть кто, не идет – разработчики сразу бросают геймеров в гущу событий. Вот таков и Alias, смесь Buffy: Chaos Bleeds и Splinter Cell, игра по мотивам среднего по рейтингу сериала телеканала ABC.

ШПИОНСКАЯ САНТА-БАРБАРА

Немного о сюжете. Главная героиня, Сидни Бристоу, успела когда-то поработать на криминальную организацию SD-6 по ошибке (ее уверяли, что это секретный филиал ЦРУ), а затем все же перешла в настоящее Центральное Разведывательное Управление. Мать у нее – агент КГБ, она долго считалась погибшей, хотя это не так... Сюжет игры уникален (встроен в промежуток между двумя сериями) и написан лично сценаристом сериала, так что в его «правильности» и соответствии духу сомневаться не приходится.

Одно из основных достоинств Alias может оказаться для кого-то и проблемой. Речь идет о сюжетных роликах, дотошно воспроизводящих атмосферу оригинала. Все трехмерные модели имитируют людей с фотореалистичной точностью. Я не зря акцентирую на этом внимание – в других играх модели людей в роликах выглядят очень красиво, лучше, чем здесь, но все равно смахивают на героев мультиков. Здесь же они – как живые, только координация движений слегка нарушена (что само по себе не так уж страшно, этим страдал даже Final Fantasy: The Spirits

ВЕРДИКТ

УБИЙСТВЕННО



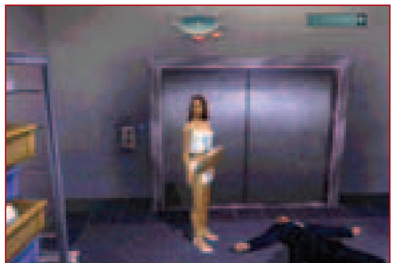
7.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Хорошая графика, идеальная озвучка, интересный сюжет, приятный игровой процесс, местами есть оригинальность.

МИНУСЫ
Незнакомым с сериалом в сюжете разобраться сложно, игра исключительно проста.

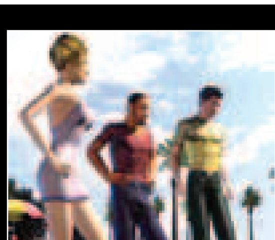
Шпионский боевик для начинающих, красивая девушка в главной роли. Что нам еще надо для счастья?



Сковородкой добудешь ты счастье свое, женщина!

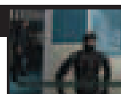
О VIP-ИГРАХ

НОВЫЙ ВИТОК ЭВОЛЮЦИИ

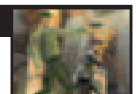


Когда-то давным давно, на PS one выходила «замечательная» игра V.I.P., созданная по мотивам одноименного сериала с Памелой Андерсон. Конечно, достоинства того «телешедевра» куда более спорные, чем у Alias, но хорошая игра могла бы получиться. Однако не получилось. Тамошние героини красивы, они также умели драться руками-ногами, были и стелс-элементы, и мини-игры... Проблема в том, что все (вообще!) реализовали с использованием системы QTE (как в некоторых моментах Shenmue). То есть, на экране появляется список кнопок, которые надо нажать. Справились? Ваша героиня выполняет предусмотренное скриптом действие. Нет? Она проваливает задание (в схватках ее бьют враги). Ничего сверх этого делать было нельзя. Alias похожа на V.I.P., но это полноценная игра, а не развлечение для умственно отсталых фанатов Памелы Андерсон.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow



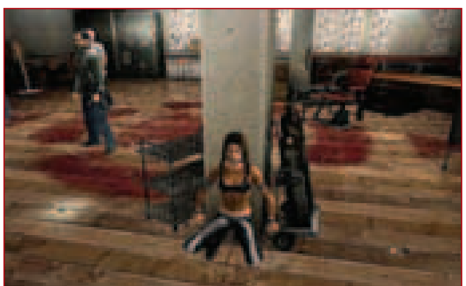
ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Mission: Impossible – Operation Surma



НЕ СРАВНИТСЯ С ЛУЧШИМИ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ ЖАНРА, НО ЛЕГКО ОБГОНЯЕТ ХУДШИЕ.



Изредка экран делится на две части, показывая важные объекты крупным планом. Инновация!



Заметит? Не заметит? Проходить все локации в стелс-стиле не так-то просто!



Эти ноги могут без устали колошматить сонмы врагов. А если надоест, то можно выбить автомат у гадов, забрать его ебе, а затем меткой очередью срезать всех, кто еще остался в живых.

НЕМНОГО О НЕДОСТАТКАХ

Главный из них – отсутствие нормальной системы «наведения» на противника. Начав серию атак, Сидни вполне может махать руками и ногами в сторону, где никого нет. И остановить ее нельзя, пока не закончится комбинация. Если бы враги не жались опасливо к стенке в это время, то сложность прохождения заметно повысилась бы. Критиковать Alias за плохой AI тоже не стоит – как только героиня замешкается, на нее сразу навалятся все «плохие парни» одновременно. Другой важный недостаток – не совсем понятно, как именно охранники наблюдают за местностью. Иногда достаточно спрятаться за стулом, чтобы человек смотрел на тебя в упор и не видел. Плохо и то, что на звук они не реагируют вообще – можно спокойно бегать у них за спиной и чувствовать себя в безопасности. Но если учесть, что уровень сложности в Alias в целом невысок, то это можно считать не самым страшным недочетом из возможных.

ПАДЕНИЕ ХАКЕРА

ДЕНЬГИ РЕШАЮТ ВСЕ?

Сериал Alias («Кличка» или «Псевдоним») был запущен в США в 2001 году. Если вас интересует, как российские зрители относятся к нему, рекомендую заглянуть на страничку http://usatruth.amillo.net/t3.html. Ничего плохого, конечно, в Alias нет, но это типичнейший пример того, как США смотрят на мир и каким видят свое место в нем... Тем более неприятно, что Кевин Митник, известнейший хакер, сыграл в нем роль эксперта ЦРУ по компьютерам. Кевин, отсидевший за взлом четыре с половиной года, был условно досрочно освобожден, однако до января 2003 ему было запрещено пользоваться сложной вычислительной техникой. Режиссер Alias обошел это ограничение, выдав хакеру (а такие люди всегда воспринимаются как борцы за свободу информации, революционеры)... макет компьютера. Очень символический шаг...

Within). Практически всех героев озвучивают те же актеры, что и в сериале, и это просто замечательно! Но есть и оборотная сторона: без хорошего знания английского вы вообще ничего не поймете в диалогах. Никто не собирается говорить медленно, разборчиво и подстраиваться под геймеров-недоучек. Не относите себя к таковым? Тогда попробуйте потратить время и разобраться в хитросплетениях сюжета, это действительно интересно!

ДАМА СО СКОВОРОДКОЙ

Герои шпионских боевиков должны уметь драться и... не драться. Второй вариант требует навыков стелс-передвижения, и Сидни ими владеет. Можно красться пригнувшись, выглядывать из-за стены, использовать инфракрасные очки, применять шпионские гаджеты. Есть даже прием, позволяющий висеть на перилах, аки Солид Снейк! Игра не предлагает ничего нового, но все лучшее из самых заметных представителей жанра сохранено. Что касается драки, то тут дела обстоят интереснее. Есть две кнопки удара, отвечающие за обычные и сильные атаки. Оригинальность системы боя заключается в том, что компьютер сам выбирает, как именно бить (руками или ногами, причем приемы бывают разные...), судя по всему – случайным образом. Достаточно долбить по кнопкам, а Сидни будет проводить такие красивые комбо-серии, что Солиду Снейку и Сэму Фишеру и не снились! Игру можно по незнанию даже к жанру beat'em up отнести. Дело в том, что на всех локациях разбросано оружие – от подручных средств, вроде подсвечника или бутылки с шампанским, до автомата. Встречается оно очень часто, однако – увы – после нескольких применений «ломается» (у автомата кончаются патроны, а перезарядка не предусмотрена). Прямо Streets of Rage какой-то! Оценивать геймплей Alias можно по-разному. С одной стороны, здесь все очень интересно и разнообразно. Сидни может переодеваться, умеет открывать замки отмычкой (очень интересная мини-игра), решать простенькие логические загадки, применять гаджеты, красиво драться... С другой – уж слишком просто. Очень показательный пример: чтобы выполнить некое сюжетное действие, достаточно просто подойти в нужную точку – не требуется даже поговорить с находящимся там NPC. А понять, куда идти, элементарно – есть стрелочка в духе Grandia 2 или Crazy Taxi. Стелс-навыки действительно необходимы лишь изредка, чаще всего обнаружение вас противником приводит лишь к тому, что придется драться с пятью-шестью охранниками. В списке гаджетов те, что можно (нужно) применять в данный конкретный момент,... специально подсвечены. Чтобы не путались начинающие шпионы. Места для сейвов расположены буквально на каждом шагу, после каждого мало-мальски сложного задания. Поклонники Splinter Cell и Metal Gear Solid будут разочарованы, но вот геймеров-новичков, которым хочется и на сюжет посмотреть, и себя показать, игра лишь обрадует.

НОВЫЙ TOMB RAIDER?

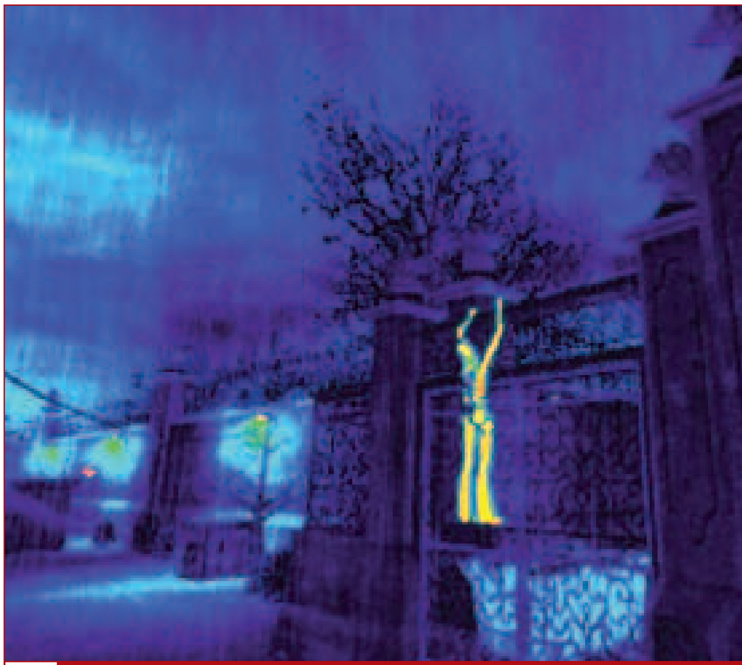
Графика хороша. Не буду утомлять техническими терминами, движок Alias не представляет собой ничего особенного, но все модели людей красивы, локации разнообразны, каких-то противных огрехов нет. От серьезных шпионских боевиков игра отличается тем, что героиня здесь – сексапильная девушка. И возможность переодеваться в разные костюмы передает ей частичку духа Tomb Raider. Наблюдать за покачивающимися бедрами представителям сильного пола всегда нравилось. А уж когда к этому прилагается вразумительный геймплей, то отказаться от покупки и вовсе сложно. ■



Кто со шваброй к нам придет, тот от швабры и погибнет!



Не туда смотрите, парни! Обманет она вас, запутает! Сердцем чую!

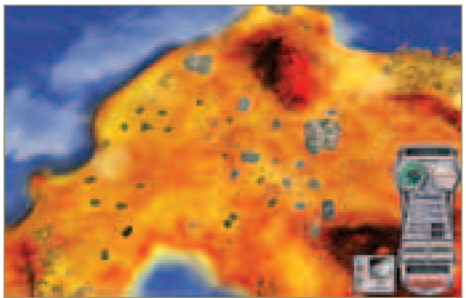


Человеческое тело излучает тепло, и его легко детектировать специальным прибором. А Alias, понятное дело, обладает полным комплектом навороченных гаджетов.



■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** turn-based tactics ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Wargaming.net
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Wargaming.net ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 600 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.massiveassaultnetwork.com



Камера позволяет увидеть поле боя и с высоты птичьего полета…



…и глазами непосредственного участника жаркого сражения.



Только что мой оппонент совершил фатальную ошибку – подвел нагруженный юнитами транспорт близко к берегу. Они затонули вместе с кораблем…

MASSIVE ASSAULT NETWORK

ХРЕСТОМАТИЯ ПОЛКОВОДЦА

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

Написав почти год назад рецензию на Massive Assault, мы совершили преступление. Нет, мы не ошиблись в оценке. Девять баллов и «Выбор редакции» – выше только звезды. Дело в другом: описать на одной странице все особенности гениального проекта невозможно. Поэтому под Massive Assault Network (MAN) мы сразу запланировали разворот. Хотя это всего лишь онлайновая версия все той же Massive Assault, нам есть о чем поговорить…

ФАКТОРЫ ТРИУМФА

Успех оригинальной игры покоился на трех китах: отменной графике, идеальном балансе и оригинальном геймплее, базирующемся на системе Secret Allies. Естественно, все эти достоинства самым тщательным образом были перенесены и в MAN.

Massive Assault в свое время сломала стереотип, гласящий, что серьезный варгейм – это всегда неказистая, графически бедная игра. Конечно, выразительная картинка и классная анимация для подобных проектов не столь важны, однако лишними они не бывают. Да и вкупе с хорошим звуком создают правильное, боевое настроение.

Однако главное – с виду простой, но таящий в себе массу тонкостей геймплей и идеальный баланс, достигнутый за счет полного соответствия юнитов каждой из противоборствующих сторон. Тринадцать уникальных боевых единиц, которые нужно передвигать по областям карты на манер шахматных фигурок, обеспечивают практически бездонный игровой процесс и равные шансы для каждого из противников. Massive Assault требует от игрока не тупого перемещения юнитов, а тонкого расчета и планирования на несколько ходов вперед. Остап Бендер, зажигавший в Нью-Васюках, не продержался бы здесь и трех ходов. Необходимый элемент случайности реализован на основе системы Secret Allies, позволяющей открыть одного из секретных союзников на любом ходу и подложить, таким образом, врагу жирную свинью в самый неподходящий для него момент. Заманить неприятеля в ловушку и нанести точечный удар со всех фронтов – в этом состоит искусство тактического использования начальной расстановки. Все перечисленные моменты, сложенные вместе, дают в сумме честную и умную игру. Или, проще говоря, безупречный варгейм!

СЕАНС ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ

Сказать, что MAN является большой самостоятельной игрой, означает согрешить против истины. Нет, это все та же Massive Assault, облагороженная онлайновым сервисом.

ЦЕНА ВОПРОСА

ПРИДЕТСЯ РАСКОШЕЛИТЬСЯ

Игру, а также набор карт к ней и, естественно, патчи можно скачать с официального сайта http://www.massiveassaultnetwork.com. Бесплатно оценить особенности геймплея, можно на основе trial-версии, включенной в этот дистрибутив. На пробу предлагается несколько обучающих миссий и онлайновые баталии на одной (из десяти) планете Emerald. В качестве других ограничений – отсутствие военно-морских юнитов и невысокий предел роста в рангах. За полноценный аккаунт для MAN, как в случае с любой онлайновой игрой, придется платить. Стоимость удовольствия – $6,95 в месяц или $35,95 за полгода.

ВЕРДИКТ

МАТ В ТРИ ХОДА



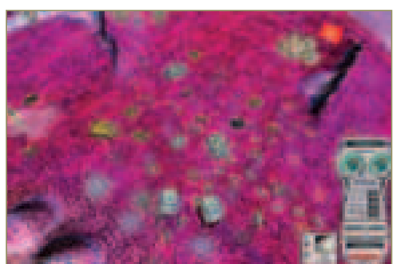
9.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Отличная графика, интересная концепция, идеальный баланс, бездонный геймплей.

МИНУСЫ
Хардкорность игры – первое время вас будут бить ногами, может быть даже по лицу. Мужайтесь!

Идеальный тренажер для мозговых извилин за чашечкой кофе. Правда, нагрузки экстремальные, но на войне как на войне.

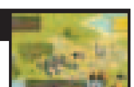


Некоторые карты выделяются ядовитой раскраской.

НЕ СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ
Шахматы

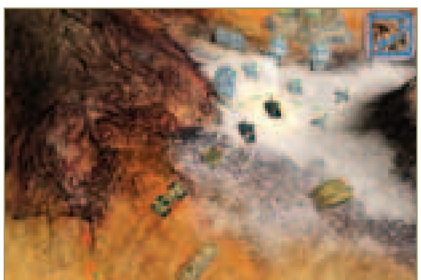


КРАСИВЕЕ, ЧЕМ
Civilization III: Conquests



НАСТОЯЩАЯ МУЖСКАЯ ИГРА! ПРОТИВОПОКАЗАНА НЫТИКАМ И СЛАБАКАМ.

Изящная реализация сеанса одновременной игры в шахматы XXI века. В наличии возможность вызова на бой любого игрока, статистика, несколько рейтинговых систем (помимо встроенной, есть еще и альтернативные на сайте и форуме), различные турниры, в том числе и в составе кланов, и, естественно, внутриигровой чат. Поскольку игра пошаговая, для нее идеально подходит схема play by e-mail. Вы соединяетесь с сервером, получаете ходы оппонентов, спокойно делаете свои (можно в оффлайне) и отсылаете их. Без спешки и суеты. Существует опция настройки получения уведомлений на электронную почту о вызовах и очередных ходах противников. Создав с десяток активных игр (не меньше), вы обеспечите себе оптимальную дозу ежевечерних тактических размышлений.
Сайт проекта встречает посетителей словами «Massive Assault Network is a hardcore online strategy game...». Чистая правда: игр хардкорнее MAN, за исключением шахмат, я еще не встречал. Чтобы не обломать об нее зубы, надо не только искренне считать себя крутым перцем, но и быть готовым к очень жестким испытаниям. Забудьте свои «гениальные» победы над компьютером: AI, конечно, не делает детских ошибок, но по коварству и гибкости мышления он с живыми людьми соперничать не может.



Тупо пробиваться через узкое ущелье не рекомендуется.

Первые пять проигранных без шансов баталий (особенно если вы замахнетесь на пользователей, дослужившихся до генеральских погонов) быстро научат вас уважать соперников и подправят самомнение. Именно в поражениях закаляется дух настоящего бойца. Зато одержанная после правильных выводов победа принесет ни с чем не сравнимое удовольствие.

ТЯЖЕЛО В УЧЕНИИ, ЛЕГКО В БОЮ

Думаю, вы понимаете, что в MAN играть бездумно нельзя. Двигать юниты и стрелять по вражеским объектам вы научитесь минут за пятнадцать. Однако существует множество нюансов. Скачав trial-версию (смотрите врезку) или купив локализацию Massive Assault от «Медиа-Сервис 2000» и пройдя обучение, попробуйте сыграть с компьютером в режиме World War. После этого вам откроется лишь один слой тактических премудростей. Дополнительные детали разработчики заботливо включили в стратегическое руководство, которое можно найти на страничке http://www.massiveassaultnetwork.com/strategy_guide.php. Впрочем, это лишь крохи знаний, которые помогут вам на первых порах разобраться в игре. Стать удачливым полководцем можно, только закалившись в боях с живыми соперниками.
Все гениальное просто. Истинность этого утверждения вы осознаете после нескольких часов игры в MAN. Я не могу рекомендовать данный проект всем и каждому – круг поклонников варгеймов сравнительно узок, – но ценители тактических изысков точно будут в восторге.
P.S. Буквально в момент сдачи номера поступило отличное известие: компания «Акелла» в конце осени издаст в России add-on к Massive Assault под названием Phantom Renaissance. ■



Первая победа после трех безнадежно проигранных сражений была необходима мне, как глоток воздуха после всплытия из глубины.

MASSIVE ASSAULT: ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

«МЫ ГОТОВИМ БЫСТРЫЙ РЕЖИМ С ЛИМИТОМ ВРЕМЕНИ»

Мы не могли упустить возможность подробно расспросить разработчиков об их проектах. За всю команду Wargaming.net отдувался PR-менеджер компании Николай Кацелапов.

«СИ»:* *Давайте начнем знакомство с рассказа о компании Wargaming.net. Мы практически ничего про вас не знаем. А ведь студия, основанная россиянами и базирующаяся в США, сделала одну из лучших тактических игр. Наша национальная гордость требует ответа!
Н.К.: Спасибо за лестные слова в адрес нашей компании! Большинство российских геймеров ассоциирует имя Wargaming.net с Massive Assault. Однако мало кому известно, что наша компания существует с 1998 года и со времени своего создания работала в жанре пошаговых стратегий. Первый коммерческий проект, вышедший в 2000-ом году, назывался DBA Online (http://www.dbaol.com) и являлся компьютеризированной версией настольного исторического варгейма. С тех пор мы расширились и продвинулись в профессиональном плане. На данный момент у нас есть свой 3D-движок, уникальные технологии AI, оригинальные методики по созданию «динамического» геймплея – все это неоднократно отмечалось и западной, и российской игровой прессой.

«СИ»: Предполагаю, что все вы неплохо знакомы и с настольными, и с компьютерными варгеймами. Во что предпочитаете играть? Чем вдохновлялись при разработке Massive Assault?
Н.К.: Должен признаться, что вкусы у нашей команды разработчиков весьма разнообразные. Лично я предпочитаю играть в стратегические игры (серии Civilization, Warcraft и C&C), хотя для разрядки иногда бывает приятно побегать в Unreal Tournament. История создания нашего проекта уходит корнями в далекий 1996 год, когда компания энтузиастов своими силами разрабатывала настольную Iron Age. Там впервые была применена концепция секретных союзников и оформились правила, которые затем спроецировались на Massive Assault.

«СИ»: Из-за абсолютной идентичности юнитов двух противоборствующих сторон (исключение – лишь их внешний вид) игру частенько сравнивают с шахматами. Почему вы остановились на варианте с одинаковыми юнитами?
Н.К.: Идентичные наборы юнитов были введены для обеспечения «честных» онлайновых поединков. Сравнение Massive Assault с 3D-шахматами весьма уместно: простые правила позволяют просчитывать ситуацию на несколько ходов вперед, а идентичность юнитов гарантирует идеальный баланс. Сейчас мы работаем над продолжением – Phantom Renaissance, в котором каждая сторона будет иметь



дополнительные уникальные юниты, но для онлайновых матчей предусматривается опция «уравнивания» наборов.

«СИ»: Как насчет фирменного совета от Николая Кацелапова? Можете рассказать о какой-нибудь тонкой тактической уловке, которая позволит получить преимущество в тяжелых баталиях MAN?
Н.К.: Одной из наиболее частых ошибок является попытка захвата страны с оголением границ собственного государства и незащищенными самолетами в столице. Если ваш противник допустил такой промах, – на «партизанские» средства закупите транспорт и тут же двигайте его на вражескую территорию – в столицу. Таким способом вы уничтожите самолеты неприятеля и лишите его дохода минимум на 2 хода.

«СИ»: Поведайте о ближайших планах компании: готовите ли новые патчи или карты для MAN? А, может быть, изменения в системе рейтингов?
Н.К.: Мы выпускаем новую карту для MAN каждый месяц, постоянно улучшаем и расширяем проект. Что касается системы рейтингов, то помимо «официального» был создан альтернативный рейтинг, который можно найти на сайте игры. Он базируется на различной «сложности» планет, придает больший «вес» недавно законченным играм, учитывает возможную неоднородность распределения секретных союзников и прочие факторы. На форуме можно увидеть и другие альтернативные рейтинги, созданные игроками.

«СИ»: В нашей переписке по электронной почте вы уже проговорились, что MAN задумался вами, как онлайновая версия всех последующих частей Massive Assault. В каком направлении собираетесь развивать серию?
Н.К.: Помимо мелких улучшений, планируется и несколько принципиальных «апгрейдов». Мы готовим быстрый режим игры – пользователей ждет ограничение по времени и, несмотря на пошаговость игры, они будут вовлечены в геймплей даже на ходе противника. Лимит времени сделает бои более динамичными и непредсказуемыми – это должно прийтись по душе любителям RTS. В более далекой перспективе – создание «настоящего» мультиплеера для «командных» побоищ и введение более высокого, «планетарного» стратегического уровня.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
■ **РАЗРАБОТЧИК:** EA UK ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** Intel Pentium III 600 МГц, 256 Мбайт ОЗУ

http://www.harrypotter.ea.com



Существенную порцию экранного времени Гарри проводит вместе с новым учителем.



«Убийца» Сириус Блэк, из-за которого разгорелся весь сыр-бор в третьей книге.



В парадных залах Хогвартса, хорошо знакомых нам по фильмам, отличия от киноленточного оригинала минимальны.

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

УВЕРТЮРА К ШЕДЕВРУ

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Как и все явления массовой культуры, Гарри Поттер давным-давно вышел за грани понятия удачного/неудачного продукта, хорошей/плохой книги, интересного/скучного фильма и так далее. Популярность того или иного явления, разумеется, работает ему в плюс. Сверхпопулярность при определенных условиях начинает работать в минус.

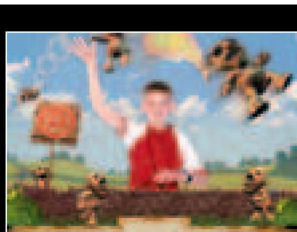
Примерно то же самое произошло с «Властелином колец» Питера Джексона. Сняв изумительно хорошее кино по настоящей классике, новозеландский гений, тем не менее, совершенно не ее «опопсил». Вернее, сделал это не он, а многочисленная аудитория, никогда в жизни не читавшая Толкиена и пришедшая на фильм как на очередной голливудский блокбастер. Отныне и вовеки веков «Властелин колец» – это прикольный Горлум и непременный час мочилова в каждой серии. То же и с Гарри Поттером – качество книг, фильмов и игр уже давным-давно не имеет значения, и очкастый парнишка со странным шрамом на лбу – это часть нашей жизни, часть массового сознания и неизменный объект насмешек со стороны любого продвинутого индивидуума. Отбросить все эти социальные заморочки и быть объективными в данном случае так же трудно, как и победить Волдеморта. При этом рассматривать Harry Potter and the Prisoner of Azkaban как обычную видеоигру тоже смысла нет. Ведь именно наличие знакомых героев и сюжетных ходов определяет львиную долю интереса к продукту.

Не стоит завидовать богатенькой Electronic Arts: проблем при создании очередного интерактивного Гарри Поттера хватает, ведь нужно угодить всем. В идеале – даже поттероненавистникам. До сих пор это получалось несколько хуже, чем в случае с великолепным игровым сериалом по «Властелину колец». Однако талант учиться на ошибках и дополнительные полгода разработки) сделали свое дело. Третий «Гарри Поттер» получился заметно удачнее первых двух. При этом, правда, за рамки своей четко очерченной аудитории ему все равно вырваться не удастся.

Основных новаций две. Во-первых, теперь нам разрешено играть за всех трех главных героев, как это ни смешно звучит, практически одновременно. Почти во всех игровых ситуациях вы

ПРИКОСНУТЬСЯ РУКАМИ К ЛЕГЕНДЕ

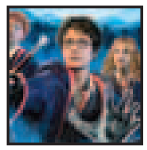
МИНИ-ИГРЫ ДЛЯ EYETOY – НОВОМОДНОЕ УВЛЕЧЕНИЕ EA



Революционная интерактивная камера от Sony уже изменила мир. Новый повод для торжества – появление первой игры «не от Sony», поддерживающей функции чудо-камеры. Целых шесть тематических мини-игр для EyeToy – вот такой подарок получили от EA все владельцы PlayStation 2. Все они сделаны с большой фантазией и отличаются чутким отношением к первоисточнику. Сортировку по факультетам осуществляет знаменитая шляпа, которая заодно делает фотографию игрока для личного дела. Дальше еще интереснее. Дегномизация огорода, ловля шоколадных лягушек, мини-квиддич с золотым снитчем и снующими туда-сюда бладжерами. На сладкое – игра, использующая встроенный в EyeToy микрофон. Вы все еще не можете перекричать призрака? Тогда мы идем к вам!

ВЕРДИКТ

ИДЕАЛ ДЛЯ ФАНАТОВ



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Полная аутентичность игрового мира, интересное игровое исполнение некоторых моментов сюжета, качественная графика.

МИНУСЫ

Простые и однообразные задания, многочисленные компромиссы «сюжет/игровой процесс».

Игровому «Гарри Поттеру» до сих пор не удалось превзойти игрового же «Властелина Колец». Но шансы еще есть.



Эпизод в деревеньке Хогсмид – как в фильме!

ХУЖЕ, ЧЕМ

Legend of Zelda: Wind Waker



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Harry Potter and the Chamber of Secrets



ПРОГРЕСС ОЧЕВИДЕН, НО ИГРЫ СЕРИИ ПРОДОЛЖАЮТ СТРАДАТЬ ОТ ВТОРИЧНОСТИ.

ТЕМНЫЕ ВРЕМЕНА

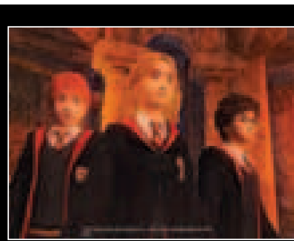
НА ОБЩЕМ НАСТРОЕ ИГРЫ МРАЧНЫЙ СЮЖЕТ НЕ ОТРАЗИЛСЯ

Альфонсо Куарон, режиссер фильма «Гарри Поттер и узник Азкабана», не только сделал просто отменный сам по себе фильм, но и подготовил мир Гарри Поттера к значительным переменам атмосферы. Книги Ролинг становятся все мрачнее и серьезнее с каждым томом, и беззаботные приключения в Хогвартсе постепенно сменяются куда более мрачными мотивами. В игре, правда, столь существенных подвижек не заметно. Сюжетная линия, конечно, задает повествованию определенный тон, но в работе художников и специалистов по текстурам этого почти не видно, и здесь Хогвартс – по-прежнему яркое, солнечное место. Конечно, до тех пор, пока действие не переносится в подземелья или в кабинет профессора Снейпа.



ГАРРИ ПОТТЕР И ЕГО ГОЛОС

EA ПО-ПРЕЖНЕМУ НЕ ИСПОЛЬЗУЕТ В ИГРЕ АКТЕРОВ ИЗ ФИЛЬМА



В отличие от сделки, давшей EA право на выпуск игр по мотивам фильма «Властелин колец», лицензия на Гарри Поттера не предусматривает участие в продуктах актеров, занятых в фильмах. Молодые актеры, согласно английским законам, не должны слишком много трудиться, а все отпущенные на работу часы отнимают съемки фильмов. Поэтому специалистам по кастингу EA пришлось обратиться к дублерам, обладающим сходными голосами. И действительно, отличить голоса от фильмовых оригиналов под силу лишь профессионалу.

можете мгновенно переключиться с Гарри на Рона или Гермиону. Само собой, три главных героя снабжены разными способностями и наборами заклинаний, и на этом построено абсолютное большинство игровых элементов. Только усилиями всех трех персонажей вы сможете продвинуться дальше по сюжетной линии и решить необходимые задачки, которые, при всей своей относительной простоте, заставят призадуматься даже хардкорщиков. Распределение обязанностей получилось достаточно интересным. Гарри Поттер – атлет, с готовностью прыгающий через рвы и уничтожающий монстров. Рон Уизли – следопыт, способный распознать в крошечной трещине на стене скрывающийся за ней тайный коридор. Гермиона Грейнджер, наша любимая невыносимая всезнайка, благодаря физическим данным (худенькая она), стала специалисткой по пролезанию в узкие щели и проходы. Различные наборы заклинаний персонализируют героев куда лучше.

Вторая сенсационная новинка – поддержка интерактивной камеры EyeToy, собравшей уже достаточное число поклонников по всему миру (на данный момент продано более 3,5 миллионов комплектов), чтобы проект начали поддерживать монстры вроде Electronic Arts. Как известно, свое активное участие в будущих релизах для EyeToy объявили такие гранды, как Konami и Sega, уже представившие свои разработки. EA пока решила ограничиться продуктами, не созданными специально для EyeToy, но включающими в себя поддержку новомодного аксессуара. Соответственно, вместо напрашивающегося для подобной игры управления волшебной палочкой героя, мы получаем «всего лишь» мини-игры. К счастью, после личного знакомства с этими крошками, у нас не осталось никаких сожалений относительно такого решения. За границами новаторских решений простирается тишь да гладь ремесленнического подхода к делу. Как правило, мы ничего не имеем против, но в случае с Harry Potter легкая вторичность игрового процесса почему-то особенно лезет в глаза. Основу игры составила action/adventure в лучших традициях Legend of Zelda и, спасибо Миямото, игровая механика ушастого ренегата в зеленом идеально работает и на мальчике-который-выжил. Интересные, в общем-то, задачки испорчены невыносимым ощущением дежавю. Большинство из них мы уже решали, пусть и в других наборах текстур. В то же время игрокам, не знакомым с Legend of Zelda, отличные головоломки Гарри Поттера наверняка очень понравятся. Достойный уровень графики обеспечивает один из фирменных движков от Electronic Arts. Особенно хороши полеты на гиппогрифе и прекрасные виды Хогвартса, как внешние, так и внутренние. А вот те места, которых не увидеть в одноименном фильме (в основном, как раз помещения с головоломками), проработаны поскромнее. Хотя и здесь текстуры хороши, сложной геометрии хватает и некий магический дух присутствует. Герои поразительно похожи на снявшихся в фильме актеров, а вот музыки Джона Вильямса продукту явно недостает, хотя штатный композитор EA поработал на совесть.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban – очень хорошая, добротная игра. Не возьмемся рекомендовать ее тем, кто ничего не знает или не хочет знать о произведениях Джоан Ролинг. Она для них и не предназначена. И они вряд ли упустят что-то совершенно невероятное, не попробовав игру в действии. При этом те, кто относится к феномену HP с уважением, а еще лучше – с интересом, смогут насладиться фирменным качеством от EA. Не ждите откровений. Но на сверхкачественный продукт можете рассчитывать смело. Особенно если вы играете на PS2. ■



Невыносимая всезнайка™ Гермиона Грейнджер™ штудирует гигантский фолиант.



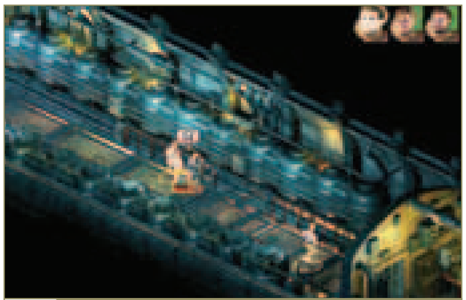
Полет на гиппогрифе – полноценная мини-игра, ее можно проходить не раз и не два.



Большинство головоломок способны возродить в памяти ностальгические воспоминания о Legend of Zelda. По крайней мере, EA копирует выдающиеся игры.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Alien Artefact, Mirage Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 433 МГц, 128 Мбайт RAM

http://weirdwar.techland.pl



Первый квест на немецкой подлодке – надо разрулить ситуацию со взбунтовавшейся командой.



Рынок – место тусовки немногочисленных торговцев.



Несмотря на несерьезность, игра даже на «нормале» весьма сложна. Враги в основном нападают большими группами, а ваше положение осложняется глюками, связанными с управлением и AI.

ВЕРДИКТ

НУ ВЫ, БЛИН, ДАЕТЕ!



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

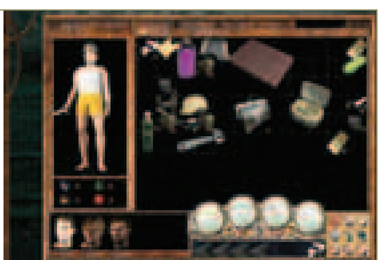
ПЛЮСЫ

Оригинальность и неплохой перевод. И диаблообразные бои с применением огнестрельного оружия, конечно.

МИНУСЫ

Морально устаревшая графика, недоработки в ролевой системе и AI, потрясающее количество мелких багов.

Абсолютно безбашенная идея, подпорченная не самой хорошей реализацией. А вообще игра на любителя.



Лучшая броня – модные семейные трусы.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Sacred



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

«Другая Война»



ПРИШЕЛ, УВИДЕЛ, ПОБЕДИЛ, ОТМЕТИЛ, ВЫПИЛ, ЗАКУСИЛ.

ЖАРКОЕ ЛЕТО 1943

АХТУНГ!

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

Прежде всего необходимо сказать, что «Жаркое лето 1943» фактически является сиквелом вышедшей в конце 2002 года «Другой войны» (Another War). Это многое объясняет. Сей проект – отнюдь не серьезная RPG и даже не Diablo-клон. Скорее это трэшевая комедия на тему Второй мировой.

История, значится, такая. Главгерой и его напарник Иоганн занимаются поставками низкокалорийного картофеля в оккупированную Норвегию. Во время одного из рейдов их настигает фашистская торпеда, судно тонет, а сами они оказываются на льдине. На их счастье рядом всплывает немецкая подлодка, капитан которой принимает их за секретных агентов, дрейфующих где-то неподалеку (даже не спрашивайте, что те делают в открытом океане), и берет на борт. Более всего происходящее на экране монитора напоминает фильмы в «прикольном» переводе Гоблина. Полный идиотизм, конечно, но порой смешно.

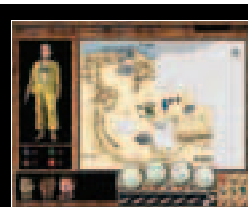
Если говорить о геймплее, то перед нами action/RPG, проникнутая здоровой долей кретинизма. Это означает, что вам придется выполнять простенькие квесты и на манер Diablo изничтожать (правда, с помощью огнестрельного оружия) фашистов, разбойников-бедуинов и прочих бедолаг, играющих роль монстров. Сопровождаться процесс будет невразумительным, и оттого еще более смешным, сюжетом, который преподносится нам в переводе главного мотолога страны Александра Минаева, лидера группы «Тайм-аут».

Беда в том, что своеобразный геймплей отравляет тысяча и одна мелочей. Связка Alt+ПКМ, отвечающая за сбор трофеев вокруг героя, почему-то не работает. И вообще при включенной подсветке предметов взять их с земли невозможно. Приходится заниматься пиксель-хантингом. Музыка периодически глючит. Об AI напарников, которыми нельзя управлять напрямую, отдельный разговор. Время от времени их начинает клинить: они забывают навыки стрельбы из оружия, принимаются крушить врагов прикладами и гибнут в скоплении противников. Еще штришок: разработчики так и не смогли научить спутников главгероя нормально кидать гранаты. При этом зачем-то оставили соответствующее умение. Было обидно потратить пару драгоценных очков на бесполезный скилл.

Однако несмотря на все недостатки диагноз довольно оптимистичен: худо-бедно полякам удалось вывести свою серию на другой качественный уровень. Прогресс невелик, но играть интересно. Главное, не стоит относиться к «Жаркому лету», как к серьезной игре. Вы ведь иногда смотрите не без удовольствия комедии про тупых придурков? Здесь – тот же эффект. ■

ИДИТЕ, КУДА ХОТИТЕ

НО ПОДУМАЙТЕ, КАК БУДЕТЕ ВОЗВРАЩАТЬСЯ



Разработчики не ограничивают свободу передвижения команды: перемещаться по карте региона можно в любом направлении. Правда, торговцы (в случае, например, с первым большим районом, где останавливается поврежденная подлодка), которым можно сбыть трофеи, находятся на рынке. Соответственно, придется либо рубить врагов в непосредственной близости от этой локации, либо совершать длительные и нудные путешествия через пустыню. Хорошо хоть деньги зарабатываются быстро…

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega Europe ■ РАЗРАБОТЧИК: Sammy Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.sammystudios.com/games/ss



Боссы бывают большие и страшные.
Но проблем с ними все равно не возникает.



Дизайн героев необычен, но способен понравиться.



Наш главный герой – персонаж новомодной формации очаровательных грубоватых нахалов. Из тех, кто всегда придет на помощь, но с таким снисходительным видом, что даже неудобно.

SEVEN SAMURAI 20XX

ВСЕХ ИХ СОБЕРЕМ, ВМЕСТЕ СОБЕРЕМ!

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@game24.ru

Игра, инспирированная знаменитым фильмом Акиры Куросавы… На ранних этапах разработки от этого проекта ожидали чего угодно – только не смеси Dynasty Warriors с новыми приключениями черепашек-ниндзя. Сюжет-прародитель располагал скорее к ролевому жанру, а название так и сулило хороший мультиплеер… Увы, мы имеем то, что имеем – энергичный экшн со скудноватой графикой и интересной, но недоработанной боевой системой. Для одного игрока.

Seven Samurai 200XX – просто учебник по проваленным концепциям. Что пытались донести до нас авторы? Новую боевую систему, частично заимствованную из Devil May Cry. В нашем распоряжении три базовые кнопки – атака, блокировка и рывок. С каждой из них связано специальное движение, существенно заполняющее шкалу клинча, – достаточно лишь правильно провести комбинацию в нужное время. К слову, шкала копится и сама по себе, причем довольно быстро. Когда же вы входите в заветный клинч (L+R), герой вытаскивает второй меч и начинает всех резать. Но – всего несколько секунд, потом морок проходит. Из упомянутого DMC взята система комбо, активно использующая задержки ударов и комбинации «стрелок» джойстика. Предполагалось, что мы будем заучивать многочисленные комбинации (которые в условиях полного 3D и постоянно мечущейся камеры делать почти невозможно) и подвергать своего персонажа ненужному риску в попытках разыграть тактические комбинации с заполняющими линейку движениями.

Такой способ разнообразить сражение выглядит, безусловно, привлекательно. Но высокий темп игры, неудобная камера и всего одна кнопка атаки свое дело делают. Уже через полчаса ловишь себя на том, что лучшая (и единственная!) тактика – колотить по клавише удара, беспорядочно дергая аналоговой рукояткой во все стороны. При таком подходе к боевому процессу герой превращается в неумолимую бронированную машину смерти – танк с самурайскими мечами – и нон-стоп нарезка роботов на куски оборачивается столь стремительным геноцидом, что игра начинает ощутимо тормозить, когда счетчик комбо переваливает за сотенную отметку. Смотреть на экран при этом совсем не обязательно – пополняющие линейку движения и фрагменты красивых комбо получаются сами собой. И это действительно очень весело!

При этом странным, нелепым атавизмом выглядит графика. Если модели героев, боссов и рядовых врагов смотрятся еще вполне сносно, где-то можно даже сказать – красиво, то окружающие локации предстают в половине случаев набором бетонных комнат, разделенных раздражающе долгими loading'ами. Впрочем, этого в цветном калейдоскопе стали и не замечаешь. Была бы музыка погромче. ■

АКИРА КУРОСАВА МЕРТВ…

…А СЫН ЗА ОТЦА НЕ ОТВЕЧАЕТ

За не всегда приятной анимацией видеороликов скрываются интересные диалоги и недурно «римейкированный» сюжет черно-белого киношедевра. Есть и деревня, и самураи, но – под sci-fi соусом. Эстетов такие вольности наверняка покоробят, но вот простому кинозрителю, не поленившемуся в свое время отдать дань творчеству великого режиссера, наблюдать за сюжетом Seven Samurai будет достаточно интересно.

ВЕРДИКТ

КОРОЛЕВСКАЯ БИТВА!



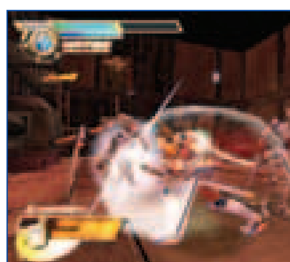
5.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ
Правильная подача сюжета, множество приятных мелочей, хорошая музыка.

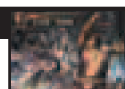
– МИНУСЫ
Бедная графика, скучноватый игровой процесс и отсутствие возможности сыграть вдвоем.

Игра отнюдь не провальная, но лидером продаж ей не стать никогда: слишком многое упущено. Подойдет для снятия стресса.

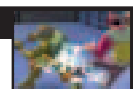


Ваши новые трудовые будни.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Samurai Warriors



НА УРОВНЕ
Teenage Mutant Ninja Turtles



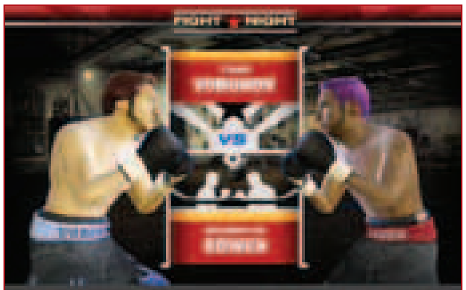
ШЕДЕВРА НЕ ВЫШЛО, НО В КАЧЕСТВЕ РАЗРЯДКИ ДЛЯ ПАЛЬЦЕВ И НЕРВОВ – САМОЕ ОНО!

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** sports/fighting
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.eagames.com



Два великих боксера, оба быстры как молнии, даже фотокамера не успевает за ними.



После этого боя мой протеже стал двадцатым в мировом рейтинге. Начало славной карьеры.



В пятом раунде Джонс укладывает Холифилда уже второй раз, но выносливости тому хватит еще на три нокдауна. В жизни, конечно, так не бывает, а вот в играх – без проблем!

FIGHT NIGHT 2004

А ЕЩЕ Я ТУДА ЕМ!

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru
КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Игры, посвященные боксу, всегда отличались расплывчатой концепцией. С одной стороны, это спортивный симулятор. С другой – какая-никакая, но все же альтернатива файтингу. С реслингом было проще – его поклонники снисходительно относились ко всему «ненастоящему», и потому полуаркадные игры этого направления пользовались популярностью. А вот хороших игр о боксе уже давно не появлялось.

Для начала уточним. Fight Night 2004 по праву можно назвать настоящим симулятором. Реалистичным. Это вам не файтинги в духе Tekken и Soul Calibur. Да, здесь тоже все решает холодный расчет и быстрота реакции, но нельзя ударом кулака поднять соперника в воздух, не говоря уже о применении «магических» спецатак. Все предельно реалистично.

Все боксеры умеют выполнять шесть основных ударов в голову, четыре удара в корпус, два спецудара и один запрещенный (если его применять слишком часто, могут дисквалифицировать). На первый взгляд – негусто, но для бокса как раз идеальный набор. Ведь большинство настоящих спортсменов используют именно эти стандартные удары. Апперкоты, хуки, джебы... А побеждает тот, кто лучше двигается на ринге, ставит блоки вовремя, грамотно атакует и контратакует. Да, разумеется, наши боксеры умеют ставить разные блоки (отдельно от ударов в голову и корпус), а не универсальные, как в файтингах, и уклоняться от ударов. Наклонять боксера можно в четыре стороны, зажав клавишу и крутя левый аналог.

Управление в игре весьма необычно. Теперь левым аналогом мы контролируем передвижения персонажа, а зажав клавишу L1, этим же аналогом можем наклонять нашего боксера в разные стороны, тем самым помогая ему в нужный момент уворачиваться от ударов. Здесь, вроде бы, все вполне логично. А вот правый аналог отвечает за – не поверите – удары! Теперь руки боксера полностью под вашим контролем. Хотите сделать джеб, просто поведите аналоговой ручкой от центра резко влево-вверх – и ваш персонаж нанесет удар. Чем быстрее вы повели ручкой, тем быстрее будет сделан удар. Так же обстоят дела и с остальными пятью ударами. А чтобы атаковать в корпус, просто зажмите клавишу L1 и шевелите правым аналогом. Блоки делаются не просто нажатием кнопки – управлять ими можно правым аналогом, зажимая R1. Это называется системой Total Control, и ее Electronic Arts позиционирует как самую главную инновацию в игре.

Когда только начинаете играть, такая система кажется жутко сложной и неудобной. Боксер готовит удары, но не наносит: нажав кнопку блока, забываешь, что еще нужно самому регулиро-

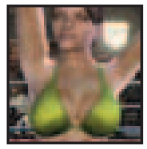
ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ В ГЛАЗАХ ВСЕ ТРОИТСЯ?

БЫСТРО ШЕВЕЛИТЬ ДЖОЙСТИКОМ

Как правило, в симуляторах бокса боец встает после нокдауна либо по воле генератора случайных чисел, либо некоей особой линейки «энергии» (два раза встал, в третий раз – уже не смог, закончился лимит выносливости). В Fight Night 2004 все зависит от игрока. Чтобы встать, нужно совместить три плавающих по экрану изображения судьи в одну, управляя ими при помощи двух аналогов, и успеть это сделать, пока вам не досчитали до десяти. Поначалу это весьма проблематично, но позже вы обязательно научитесь хотя бы пару раз подниматься на ноги.

ВЕРДИКТ

ХУК СЛЕВА!



8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

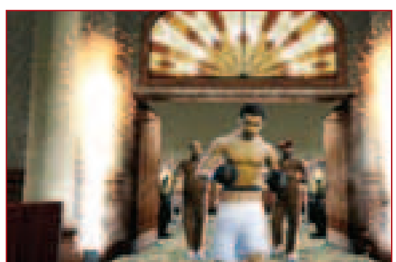
ПЛЮСЫ

Качественная графика, уникальная система управления, совершенный игровой процесс.

МИНУСЫ

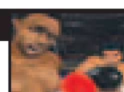
Игра сложна для освоения, длительные загрузки перед боем, иногда движения бойцов нереалистичны. Нет Тайсона.

Самый правильный симулятор бокса из существующих. Другое дело, что изучение его требует много времени и сил.

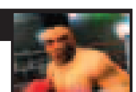


Выход сильных бойцов всегда впечатляет.

ТЕХНИЧНЕЕ, ЧЕМ
Knockout Kings 2002



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Mike Tyson Heavyweight Boxing



САМЫЙ ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР БОКСА НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ.

ЕЩЕ НЕМНОГО ОБ УПРАВЛЕНИИ

Скажем прямо, товарищу Врену стандартное управление в игре не вполне понравилось. К примеру, неудобно, что двигать спортсмена предлагают не относительно экрана, а относительно того, куда он смотрит. К системе Total Control также не сразу удается привыкнуть. Поэтому рекомендуем попробовать все предложенные конфигурации – быть может, найдете ту, что больше по душе.
В любом случае главная новая идея (зажимаем кнопку и бьем/блокируемся аналоговым шифтом) сохраняется, вопрос лишь в том, в каком именно виде.



ХОЧЕШЬ СТАТЬ ЧЕМПИОНОМ?

СДЕЛАЙ СВОЮ ВИРТУАЛЬНУЮ ВЕРСИЮ!

Пожалуй, в Fight Night 2004 использована одна из самых продвинутых систем моделирования внешности вашего спортсмена. Собственно, это визитная карточка EA Sports, так что удивляться здесь нечему... У одних только бровей можно регулировать форму, размер и цвет. Если посидеть в редакторе физиономии часик-полтора, можно вылепить боксера, отдаленно похожего, к примеру, на А. Купера или Врена! Далее ему можно настроить имя, нанести татуировки, подобрать цвет трусов... А в списке родных городов спортсмена есть целых два Санкт-Петербурга – американский и российский!

вать, какой блок ставить. Но все приходит с опытом. Чем больше играешь, тем больше понимаешь, что на самом деле управление очень удобное и, главное, оно предоставляет полный контроль над ударами. Ведь можно замахнуться и сделать вид, что сейчас будет левый боковой, а нанести правый в корпус. Это делает особенно интересной игру для двоих. Бои не похожи на банальное колочение по клавишам. Здесь идет игра умов. Кто успеет уклониться и нанести контрудар, кто угадает следующее действие противника, тот и победит.

Свою лепту в исход схватки вносят и характеристики бойцов. Это и сила, и скорость и даже то, насколько сильные травмы получает ваш боксер во время боя (рассечения и гематомы). Самих же боксеров в игре – просто десятки. В каждой из шести весовых категорий вы сможете найти самых известных спортсменов. Чего стоят одни имена – Рой Джонс младший, Джо Фрейзер, Евандер Холифилд, Марко Антонио Баррера!

А если вы всегда мечтали бросить вызов Рою Джонсу, то вам дорога в режим карьеры. Меняя множество всевозможных показателей, вы создадите нужного вам боксера. А дальше вас ждет долгий путь восхождения на олимп боксерской славы. Понятное дело, что сразу вы не станете чемпионом мира. Придется улучшать свои характеристики, доказывать всем, что вы чего-то стоите. А это непросто, ведь противники с каждым новым боем становятся коварнее. У меня один из соперников вел себя очень похоже на живого человека. Когда у него к концу раунда был стопроцентный шанс, пропустив два удара, попасть в нокаут, он начал бегать от меня по всему рингу, уклоняясь от моих ударов и ловя меня иногда своим ответным джебом. Мой прессинг так и не помог мне уложить его в этом раунде, а в следующем, отдохнув в перерыве, он сразу же бросился в бой и осыпал меня градом своих атак.

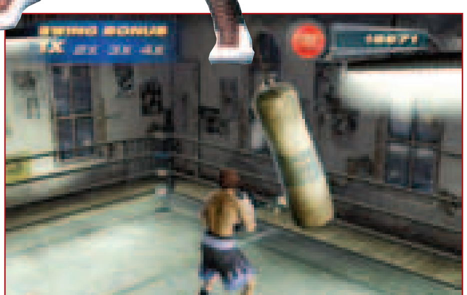
Один из важных режимов в карьере – тренировки, реализован он в виде нескольких мини-игр. К примеру, чтобы натренировать силу и скорость, вам предложат поколотить грушу. Бьем ее правым и левым боковыми. Но не просто бьем, а бьем вовремя и как можно сильнее – так, чтобы она раскачивалась из стороны в сторону. Чем больше амплитуда раскачиваний, тем больше мы получим очков. Они тратятся непосредственно на улучшение характеристик.

Есть в Fight Night 2004 и «вторая валюта». Для того чтобы был еще, кроме чемпионского титула, стимул продвигаться вперед, нам за каждую победу будут платить деньги, на которые в дальнейшем в местном магазине можно покупать различные вещи. Боксерские трусы за 100000? Запросто! А как вам зеленая капа за 10000 мертвых президентов? На остатки можно поставить татуировку дракона на левое плечо своему протеже.

Ну и нельзя не сказать о графике. Модели боксеров настолько похожи на своих реальных прототипов, что просто диву даешься. А какие у них рассечения, гематомы, кровоподтеки... Смотришь на заплывший глаз Холифилда, и жалко его становится. Причем ведь кроме ринга есть еще огромный зал с трехмерными зрителями, которые не успокаиваются ни на минуту, размахивают руками, кричат, беснуются.

Единственное, что немного огорчает и вносит диссонанс в такую, казалось бы, великолепную игру, это сцены с боксером, отправленным в нокдаун. В Fight Night вместо демонстрации заранее подготовленных кадров анимации игра передает управление физическому движку и системе Rag Doll. Тело боксера обмякает и падает, как будто по законам физики. Но как ни старались разработчики, выглядит зачастую совсем неправдоподобно.Глядя на это, трудно удержаться от смеха.

В любом случае следует признать, что игра великолепна. Фанатам бокса не найти сейчас симулятора лучше. Отличная графика, десятки знаменитостей, очень интересная система управления. А мелкие недочеты не должны вас пугать. ■



Все тренировки выполнены в виде мини-игр. Чем лучше играем, тем выше характеристики бойца.



Не часто увидишь тяжеловеса Холифилда в столь комичном положении. Здесь это не редкость.



Такой бой можно увидеть только в этой игре: Роберто «Каменные кулаки» Дюран времен его выступления в легком весе и супертяжеловес Леннокс Льюис. Как Дюран не старался, а кулаки оказались все же тяжелее у Льюиса.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/fighting
■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=750060



Здесь присутствуют узнаваемые противники из всех игр серии Onimusha.



Выпавшее из сундуков барахло следует подбирать и использовать.



Поначалу кажется, что набор приемов у героев сильно ограничен, но опытный геймер, изучивший режим тренировки, может выдавать такие красивые атаки, что и в Soul Calibur II не встречаются.

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

ПУТЬ МЕЧА И РЕКИ КРОВИ

АЛЕКСЕЙ [K8] КОЧЕРОВ
k8@animag.ru

Давайте вспомним, за что так любима нами Capcom? Конечно, ярые поклонники сразу начнут перечислять сверхпопулярные сериалы Street Fighter, Resident Evil, Devil May Cry, Onimusha и многие другие, не говоря уже о двухмерных файтингах Vs-серии, которая просто обязана жить вечно.

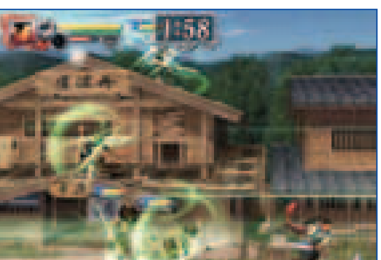
А теперь вспомним, за что мы любим ругать вышеназванную компанию? Правильно, именно за то, что, создавая очередные высокобюджетные продолжения известных линеек, Capcom может спокойно вместе с ними выдать проекты «второго эшелона», цель которых – снять дополнительные золотые кругляши, осевшие в карманах неискушенных игроков. Поначалу Onimusha Blade Warriors казалась именно таким товаром. Но первое впечатление бывает обманчиво.

СРАЖАЛСЯ ОН ХРАБРО И ДОСТОЙНО

Onimusha Blade Warriors (основной режим игры – story mode), представляет собой эдакую смесь обычного боевика и файтинга, в которой игрок, предварительно выбрав одного из 12 персонажей (среди них есть как уникальные герои, так и рядовые бойцы человеческого и демонического происхождения, участвующие в оригинальной трилогии Onimusha), должен бегать по многоярусным аренам, общее количество их превышает три десятка, выполняя стандартные задания класса «убей их всех», попутно вскрывая периодически появляющиеся тут и там сундуки с разнообразным добром и безжалостно сметая тех, кто осмелился встать на его пути. Естественно, в лучших традициях серии, персонаж может забирать себе души поверженных противников, в дальнейшем используя их для улучшения трех базовых характеристик (Attack, Defense и Magic). Ко всему этому прилагается натянутый сюжет о главном злодее по имени Nobunaga, который, воскреснув в очередной раз, все еще желает заполучить власть над миром. Да, на это можно закрыть глаза, был бы игровой процесс интересным и разнообразным. Так нет! Все сводится к банальному раскладу «выигрывает тот, кто лучше катаной машет, то есть на кнопки давит». Более того, общая продолжительность story mode составляет около пятнадцати минут. После такого безобразия я собрался писать разгромную рецензию. Чтобы окончательно убедиться в правомерности своих выводов пробежался по story mode еще раз.

ПОЛЖИЗНИ В ТРЕНИРОВКАХ

Настоятельно ознакомьтесь с тренировками в одноименном режиме «training», там расскажут об основах ведения боя и научат довольно хитрым и коварным приемам, с помощью которых можно пробить любую защиту. Также режим «training» – это «безболезненный» способ быстро освоить специальные удары каждого из персонажей. Выгодно отличается от предлагаемого в других файтингах за счет структурированности (все упражнения разбиты на группы, и каждое не займет много времени) и ненавязчивости (можно быстро пропустить ненужное).

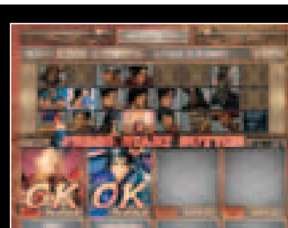


Ветер – страшное оружие в опытных руках.

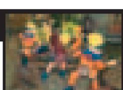
СЕКРЕТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

КАК ИХ ДОБЫТЬ? ЛЕГКО!

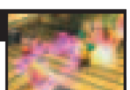
Чтобы заполучить секретного персонажа, надо первым делом его открыть, пройдя story mode за определенного бойца. К примеру, Мега Мэн появляется после прохождения кампании за Саманоскэ. Чтобы иметь возможность управлять персонажем, необходимо выиграть у него одно сражение. Для этого проведите одну битву 1 vs 1 в «vs mode» (с любым соперником), после успешного завершения которой и начнется бой с секретным персонажем. Осталось только выиграть. Точно так же «добываются» и другие бойцы.



ХУЖЕ, ЧЕМ
Naruto: Narutimett Hero



ПОХОЖЕ НА
Power Stone 2



ДОВОЛЬНО НЕПЛОХОЕ ОТВЕТВЛЕНИЕ ОТ СЕРИИ ONIMUSHA.

ВЕРДИКТ

ВЕСЕЛОЕ РУБИЛОВО



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Множество персонажей из трилогии, легкость освоения и ненавязчивый игровой процесс. Большое количество спрятанных бонусов.

МИНУСЫ

Отсутствие вменяемого сюжета, несбалансированные персонажи. Периодические тормоза. Игра может быстро надоесть.

Для шумных компаний и поклонников серии. Игра на неделю-две, но не более того.



ЕЩЕ СЕКРЕТЫ!

ЭКИПИРОВКА ПЕРСОНАЖЕЙ

Если вас угораздило попасть в мир фантомов, то старайтесь пройти его целиком. Мир условно делится на этажи-уровни. Десять находятся в первом мире и двадцать – во втором. На последних этажах каждой из реальностей вас ждут довольно мощные боссы. После прохождения в качестве награды выдадут секретное оружие, которое в дальнейшем сослужит хорошую службу персонажу. И не забудьте про бесценные души – они заметно повысят базовые характеристики героя после прохождения миров фантомов.

УМЕЛО ВЛАДЕЛ ОН РАЗНООБРАЗНЫМ ОРУЖИЕМ

После очередного прохождения мнение о Onimusha Blade Warriors пришлось радикально изменить. Capcom сделала игру, буквально напичканную разнообразными секретами и неожиданными приятными подарками. Основная идея заключается в том, что Blade Warriors нужно проходить не раз. И не два. А столько, сколько необходимо для открытия большего количества разнообразных бонусов, которые, к слову, начинают появляться только при прохождении с уровнем сложности normal и выше. Примеров подобных подарков, хранящихся до поры до времени, сколько угодно. Пройдя, скажем, пару раз игру за Дзюбея Ягю (главный герой второй части Onimusha), познавший путь меча игрок получит право посетить вновь открытые вселенные фантомов (phantom realm), после освоения которых он сможет пополнить смертоносный арсенал героя разнообразными полезными вещичками. Например, обычный пехотинец найдет там очень неплохое оружие с говорящим названием lightsaber. Мало? Играем дальше, проходим story mode за Саманоскэ Акети (главный герой первой и третьей частей Onimusha) и получаем в свое распоряжение секретного персонажа – Мега Мена. Завершаем story mode еще раз – и получаем новый бонус: перед началом очередного этапа Саманоскэ случайно сталкивается с Дзюбеем, после чего в следующей битве уже два героя сражаются против толпы различной нечисти. Хочется большего? Из некоторых типов противников, которые встретят вас на протяжении игры, вылетают особые victory souls. Их можно обменять в местном подобии магазина на аксессуары. К примеру, для Саманоске за 180 victory souls добрый лавочник отдаст легендарный меч Экскалибур короля Артура – он серьезно повысит базовые характеристики персонажа. И каждое очередное прохождение все больше повышает интерес к игре.

Помимо «story mode» в игре присутствуют похожие режимы «vs battle» и «custom vs», различия между которыми минимальны и заключаются лишь в том, что в «custom vs» можно играть персонажами, уже прокачанными во время одиночной игры. В такой «vs»-битве могут схлестнуться до четырех игроков на одной приставке одновременно. Более чем достойное занятие, не надоедающее из раза в раз. В режим «vs» необходимо играть и в одиночку, против компьютерного оппонента, если вы хотите сделать играбельными открытых секретных бойцов (см. врезку).

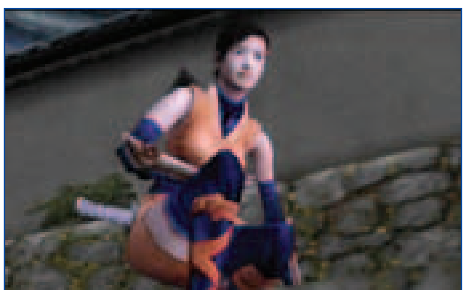
А ДОСПЕХ СИДЕЛ НА НЕМ КАК ВЛИТОЙ

Графическое оформление Onimusha Blade Warriors чуть-чуть не дотягивает до уровня топовой Onimusha 3. Довольно хорошо скроенные модельки персонажей и в меру красивые арены с небольшим количеством интерактивных элементов смотрятся довольно. Лучше всего выглядят разнообразные спецэффекты, вызванные применением коронных ударов персонажей, но тут не обошлось без ложки дегтя: иногда заметно притормаживание при обилии большого количества этих спецэффектов на экране. Звуковое сопровождение стандартно для игр подобного рода. Топот ног, звон оружия, крики победителей и предсмертные стоны поверженных. На заднем плане практически всегда играет что-то не надоедающее, а иногда – героическое, соответствующее теме борьбы светлого Добра с вселенским злом.

Onimusha Blade Warriors – конечно, не проект первого класса, но и не красивая ненужная безделушка, выпущенная под раскрученным именем. Это просто хорошая игра, которая найдет своих поклонников, причем среди них окажутся как любители оригинальной серии, так и те, кто желает в небольшой компании приятно провести вечер-другой за приставкой. Но не более того. ■



В режиме тренировки можно изучить индивидуальные приемы всех бойцов, даже секретных.



Девиц в Blade Warriors, к сожалению, мало. Все больше страшные монстры, да самураи.



Использование сфер существенно сокращает жизненную линейку оппонентов. К примеру, синяя позволяет наносить серию ударов ближнего радиуса действия.

ДАЙДЖЕСТ

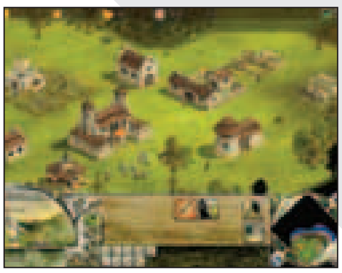
КОЛОНИЗАЦИЯ. БИТВА ЗА НОВЫЕ ЗЕМЛИ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
No Man's Land
ЖАНР:
RTS
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Related Designs
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 667 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/no_mans_land

Резюме: Стратегия в реальном времени на вечную тему завоевания Северной Америки.





Эта «Колонизация» серьезно отличается от древних пошаговых игр с похожим названием. На сей раз сражение колонистов и индейцев происходит в реальном времени и напоминает не Civilization, а Age of Mythology. К сожалению, неплохая стратегическая игра подпорчена не совсем хорошим переводом. Озвучка персонажей, особенно в роликах, проникнута неуемным пафосом (актеры переигрывают, «переливают» эмоции), а смотровая башня, оказывается, необходима для «локализации пушек». Кроме того, некоторые миссии отказывались запускаться, намертво зависая на «быстром сохранении» (впрочем, это уже баг оригинальной версии). ■

TRAINZ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Trainz
ЖАНР:
simulation
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Auran
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/trainz

Резюме: Советские поезда – самые хорошие поезда в мире. Тыдыц-тыдыц, тыдыц-тыдыц.





Trainz – необычный симулятор, воссоздающий не только железную дорогу, но и всю путевую индустрию. Игрок может колесить по заранее сгенерированным картам на опять-таки заранее определенных поездах, а может создать колею мечты в одной спецпрограмме, сформировать состав мечты в другой, кататься дни и ночи напролет и потом делиться ощущениями с такими же маньяками в Сети. В общем, эта игра для тех, кому в детстве не купили железную дорогу. Русская редакция хороша: переводчики бережно сохранили англоязычные термины (названия вагонов и локомотивов) и грамотно переписали технические тексты. ■

X-GOLD: ПО ТУ СТОРОНУ ГРАНИЦЫ + МОБИЛИЗАЦИЯ

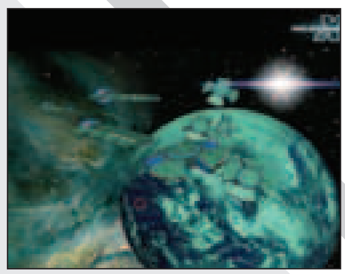


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
X-Gold
ЖАНР:
simulation
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Медиа-Сервис 2000»/«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:
Egosoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://nd.ru/products/exclusive

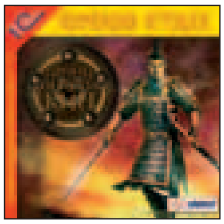
Резюме: Пара добротных торговых космосимов. Рекомендуется всем поклонникам Elite.





Коробка с X-Gold содержит сразу два диска: один – с классической X: Beyond the Frontier, второй – с дополнением под названием X-tension. Игры устанавливаются отдельно, но они объединены общим сюжетом, а их действие происходит в одной и той же вселенной. Русская версия хороша всем, кроме шрифтов. И в главном меню, и в игре тексты неудобочитаемы, да и перевод мог быть более литературным. Каждый из этих двух проектов огромен сам по себе, а вместе они способны увлечь ценителей космических симуляторов до конца жизни. На дисках вы найдете последнюю, исправленную и дополненную, версию обеих игр. ■

ПРИНЦ ДИНАСТИИ КИН



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Prince of Qin
ЖАНР:
action/RPG
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Object Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 20
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM

http://www.games.1c.ru/prince_of_qin

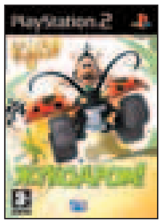
Резюме: Смешиваем две части Diablo с одной частью Throne of Darkness, и брюки превращаются…





Ролевые игры с элементами экшна и сейчас доставляют геймерам такое же удовольствие, как пять лет назад. В Prince of Qin вы попробуете себя в роли принца династии Кин, обманом лишенного наследства. Паренек начинает путешествие без гроша за душой, и ему придется пройти немало испытаний, собрать друзей и нажить врагов, прежде чем он вернет себе законное место на троне. Локализация не пугает игрока незнакомыми китайскими словечками или непонятными историческими фактами. Все простенько, чистенько и очень мило. Не успели и глазом моргнуть, а «Князь Тьмы» уже пройден? Попробуйте эту игру. ■

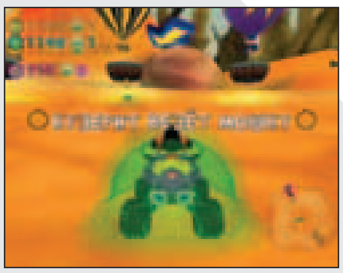
КУЗЯ: ЖУКОДРОМ!

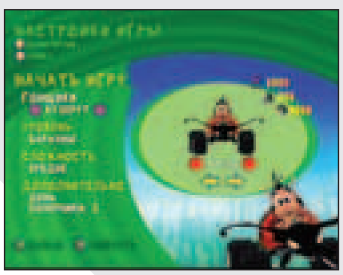


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Hugo: Bukkazoom!
ЖАНР:
action/racing
ПЛАТФОРМА:
PS2 (есть версия для PC)
ИЗДАТЕЛЬ:
«МедиаХауз»
РАЗРАБОТЧИК:
ITE Media
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.mediahouse.ru

Резюме: Кузя, его друзья и родственники устраивают развеселые соревнования по катанию на жуках.





Телевизионный тролль Кузя решил устроить необычные гонки. Собрав друзей, он усадил каждого на забавное насекомое и объяснил правила состязаний. Победителем станет тот, кто опередит соперников и сумеет не попасть в расставленные ими ловушки. «Жукодром» – тот редкий случай, когда русская версия несомненно лучше оригинала. Текст отлично переведен, а цвета и формы шрифтов почти идеальны. Озвучкой занимались те же актеры, что работали над телеигрой, а качество их работы хорошо известно. С удовольствием отмечаем, что «Жукодром» стал четвертой официально локализованной в России игрой для PS2. ■

ЗА ГРАНЬЮ ДОБРА И ЗЛА

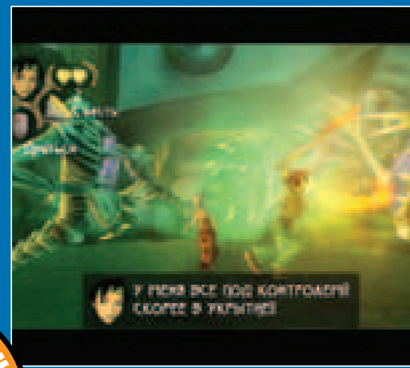


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Beyond Good & Evil
ЖАНР:
action/adventure
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:
Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

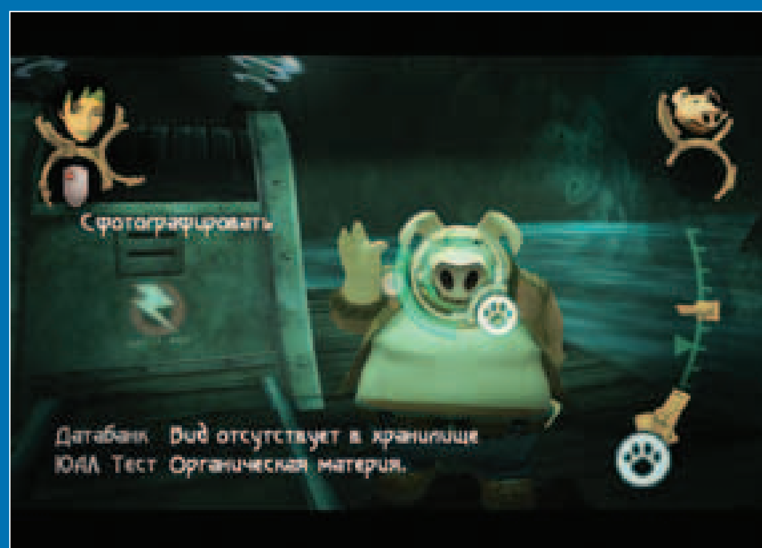
ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

http://buka.ru/game/Game_2780.htm

Резюме: Произведение искусства. Бесподобная игра и чудесный перевод. Лучшая локализация года!







Оригинальная версия Beyond Good & Evil многим показалась слишком необычной. Дело в том, что «За гранью добра и зла» – вовсе не рядовая поделка в жанре action/adventure. Это, в первую очередь, репортаж из другой вселенной, волшебная история поисков правды и спасения мира, и только потом – интересная и сбалансированная игра. Сюжет и заставки Beyond Good & Evil увлекают, словно истории в лучших японских ролевых играх, и данное утверждение – не преувеличение. Не зря «Бука» полгода тянула с локализацией: дубляж превосходит все прочие переводы, как озвучка фильма в кинотеатре превосходит звуковую дорожку с самых хороших DVD. Русский текст в игре живой, приятный, разнообразный, незатертый и яркий, а голоса идеально пришлись к характерам персонажей. Приятно, что такой замечательный проект шикарно адаптирован и в русской версии ни капельки не уступает оригиналу. В игре замечательно все – каждая буква в меню, каждый блик на объективе фотоаппарата Джейд. Видеть подобные релизы хотя бы раз в год – большая удача, и чтобы не ждать следующего, сейчас же бегите в магазин за копией Beyond Good & Evil. Вы не только приобретете прекрасную игру, но и поддержите лучших локализаторов. Спасибо, «Бука»! ■

Андрей «Anry Seagull» Дронин seagull@rambler.ru

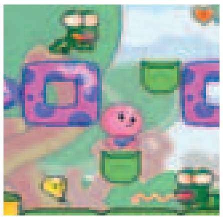
Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3650	6950215002
Nokia 6610	6950223002
Nokia 7210	6950226002
Nokia 3510i	6950205002
Nokia 3100	6950201002
Nokia 6200	6950218002
Nokia 6100	6950217002
Nokia 3200	6950232002
Nokia 7250i	6950228002
Nokia 6650	6950224002
Nokia 7650	6950229002
Nokia N-Gage	6950231002
Nokia 3595	6950213002
Nokia 7250	6950227002
Nokia 3300	6950202002
Nokia 3600	6950214002
Nokia 6220	6950219002
Nokia 5100	6950216002
Nokia 8910i	6950230002
Nokia 3410	6950203002
Nokia 3530	6950207002
Motorola T720	6950104002

Balloon Headed Boy

■ **Разработчик:** Morpheme Ltd ■ **Жанр:** platform

И снова игра для мобильника возвращает меня во времена счастливого детства, когда у единственного в городе владельца Nintendo собиралось десять пацанов, соревновавшихся, кто быстрее пройдет Super Mario Brothers. Вторая игра серии удивляла необычными цветовыми решениями и звуками, забавными персонажами и непривычным геймплеем. Весь тамошний психоделический антураж изрядно веселил. Похожие ощущения вызывает и Balloon Headed Boy. Поначалу она несколько обескураживает, но через полчаса затягивает. Сразу после запуска игры совершенно непонятно, что к чему. Никаких настроек или информации. Осваивать игру приходится «методом научного тыка». Каждый из 32 уровней представляет собой что-то вроде пазла. Есть, к примеру, разноцветный уровень, с какими-то дверками, лифтами и воздушными шариками. Чтобы открыть двери, надо собирать шарики, но сделать это не всегда просто. Зачастую уровень невозможно пройти, не применив основную способность главного героя – умение «надувать» свою голову и взлетать при этом в воздух, паря там, аки птица. Пополнить запас энергии для этого процесса можно, подобрав подозрительный цветок. Чем же таким загадочным пацан раздувает себе башку – догадайтесь сами. Неплохой платформер, отличающийся необычным подходом к игровому процессу и мультяшной графикой. И лишь неудачная озвучка несколько портит впечатление. ■


Cannons Tournament

■ **Разработчик:** Macrospace ■ **Жанр:** strategy

Отличный римейк одной из старейших игр (как вы уже прекрасно знаете, контора Macrospace на этом собаку съела). Чтобы нашим молодым читателям было проще представить геймплей, я назову две игры – Scorched Earth и Worms. Принцип аналогичный. Здесь вы управляете самоходной пушкой и стремитесь расстрелять противника, а он – вас. Пошаговый deathmatch, где надо думать над каждым выстрелом, – мешает ветер и рельеф местности, поэтому приходится тщательно рассчитывать угол наклона пушки. Уровни генерируются случайным образом, что, безусловно, является залогом практически бесконечного геймплея. Само собой, по законам жанра, попадания ваших снарядов оставляют заметные следы не только в земле, но и на прочих элементах уровня, коими в большинстве случаев являются деревья. В отличие от Worms, выбрать оружие для каждого выстрела нельзя, но в начале хода с неба опускаются ящики со всякими полезными бонусами, завладеть которыми можно путем точного попадания. Симпатичная графика, баланс и проверенный годами геймплей – что еще надо? Однако огромный плюс Cannons Tournament – настоящий многопользовательский режим для четырех игроков через GPRS и 3G! Во время игры можно пообщаться со своим соперником в живом чате, подколоть его или, наоборот, выразить уважение. По-моему, отличный способ развлечься на скучной лекции. ■





Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 6600	6040222002
Nokia 3650	6040215002
Nokia 6610	6040223002
Nokia 7210	6040226002
Nokia 3510i	6040205002
Nokia 3100	6040201002
Nokia 6200	6040218002
Nokia 6100	6040217002
Nokia 3200	6040232002
Nokia 7250i	6040228002
Nokia 6650	6040224002
Nokia 7650	6040229002
Nokia N-Gage	6040231002
Nokia 3595	6040213002
Nokia 7250	6040227002
Nokia 3300	6040202002
Nokia 3600	6040214002
Nokia 6220	6040219002
Nokia 5100	6040216002
Nokia 8910i	6040230002
Nokia 3530	6040207002

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

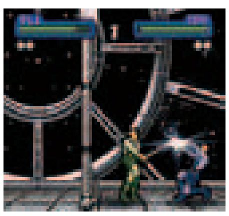
Nokia 3650	4670215002
Nokia 6610	4670223002
Nokia 7210	4670226002
Nokia 3510i	4670205002
Nokia 3100	4670201002
Nokia 6200	4670218002
Nokia 6100	4670217002
Nokia 3200	4670232002
Nokia 7250i	4670228002
Nokia 6650	4670224002
Nokia 7650	4670229002
Nokia N-Gage	4670231002
Nokia 3595	4670213002
Nokia 7250	4670227002
Nokia 3300	4670202002
Nokia 3600	4670214002
Nokia 6220	4670219002
Nokia 5100	4670216002
Nokia 8910i	4670230002
Nokia 3410	4670203002
Nokia 3530	4670207002
Motorola T720	4670104002
Siemens M50	4670408002

Laserblade Combat

■ **Разработчик:** Gaelco Moviles ■ **Жанр:** fighting

В одной далекой-далекой галактике, когда рядом не было верного спаринг-партнера или лопоухого падавана, могучие и многомудрые Джедаи, чтобы оставаться в форме, использовали для тренировок свои мобильные телефоны. В специальной программе-тренажере все было почти как в реальности. Два противника со световыми мечами, перемещение вперед-назад, прыжок обычный и суперпрыжок, два блока, два простых удара, четыре комбинации ударов попроще и четыре – посложнее. Если после первой удачной атаки удалось быстро провести вторую, увеличивается скорость удара и наносимые противнику повреждения. Если у одного из Джедаев от соприкосновения с мечом другого кончился заряд защитного поля, то следующий пропущенный удар приводит к весьма натурально изображаемой смерти. Три раунда. Победил соперника – получай другого, более опытного. Проиграл – начинай сначала. Прекрасная анимация движений (я бы даже сказал – одна из лучших, что мне приходилось видеть) и графика вообще, оптимизированное под телефоны, удобное и логичное управление, отличный баланс возрастающей сложности игры. Говорят, сам Дарт Вейдер неоднократно пытался заполучить Laserblade Combat в свои руки, но сим-карты светлых Джедаев были защищены шестнадцатиричными PIN-кодами. ■



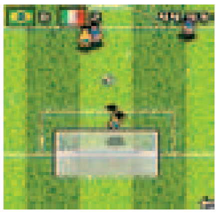



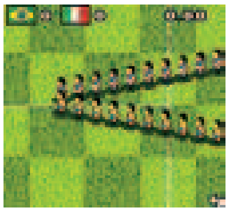
Soccer Unlimited

■ **Разработчик:** Macrospace ■ **Жанр:** sports

Soccer Unlimited от уже известной нам компании Macrospace является настоящим футбольным симулятором. И никаких скидок на «мобильную» платформу, прошу заметить. К сожалению, Россия среди 24 представленных на выбор стран отсутствует. Зато все прочие более-менее отличившиеся на полях футбольных сражений сборные – в наличии. Уровень каждой команды характеризуется тремя параметрами (Power, Speed, Agility), хотя, наблюдавшим за игрой некоторых стран в чемпионате, установленные в игре показатели покажутся не совсем верными. Само собой, близки к реальности и составы команд, но, не являясь большим знатоком, поручиться за полное соответствие не берусь. Конечно, большинство звезд на месте – Оуэн, Бекхам, Рональдо, Дель Пьеро и прочие. У каждого игрока тоже есть указанные выше три параметра мастерства. Не вижу необходимости рассказывать о том, что такое футбол и как в него играть, поэтому остановимся на реализации. Масса настроек и возможностей, отличная графика, достойный уровень AI, меняющиеся погодные условия – все по высшему разряду. Трудности может вызвать только управление игроками, но специально для новичков присутствует отличный обучающий режим, не пройдя который несколько раз, я бы советовать в серьезные баталии не советовал. Подводя итог, скажу, что в лице Soccer Unlimited мы имеем отличную игру для всех поклонников футбола. ■







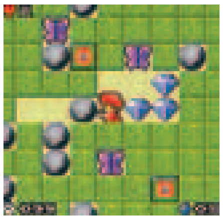
Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 6600	5950222002
Nokia 3650	5950215002
Nokia 6610	5950223002
Nokia 7210	5950226002
Nokia 3510i	5950205002
Nokia 3100	5950201002
Nokia 6200	5950218002
Nokia 6100	5950217002
Nokia 3200	5950232002
Nokia 7250i	5950228002
Nokia 6650	5950224002
Nokia 7650	5950229002
Nokia N-Gage	5950231002
Nokia 3595	5950213002
Nokia 7250	5950227002
Nokia 3300	5950202002
Nokia 3600	5950214002
Nokia 6220	5950219002
Nokia 5100	5950216002
Nokia 8910i	5950230002
Nokia 3530	5950207002

BoulderDash - M.E.

■ **Разработчик:** Telcogames ■ **Жанр:** logic

Откровенно говоря, задача написать что-то, пусть и немного, об этой игре поставила меня в тупик. Как объяснить, почему дважды два – четыре. Неужели есть еще люди, которые не знают о Doom, Тетрисе, Boulder Dash или «Диггере»? Маленький человечек в красной кепке бегает по лабиринтам и собирает бриллианты. Если впереди нет прохода – есть динамит, главное – вовремя отбежать на безопасное расстояние. Еще есть круглые, серые, тяжелые валуны, которые надо перекатывать, чтобы добраться до сокровищ. Перемещаясь, герой роет в земле тоннели. Прорыл под камнем и не успел отскочить – получи смертельный удар по голове. Таким образом, лучше встречающихся монстров мочить. Собственно, задача и состоит в том, чтобы собрать как можно больше алмазов, не попортив себе при этом прическу. В данном случае мы имеем великолепную реализацию мега-классики. Красивую, веселую, бесконечно играбельную реализацию, да. Больше мне об игре, которая впервые появилась в 1984 году, в период 1986-1987 годов продалась в количестве свыше 100 тысяч для C-64, Apple II, IBM-CGA и Atari 4/800, а затем и вовсе перешагнула двухмиллионный порог и перебралась на все существующие платформы, включая мобильные телефоны и КПК, сказать нечего. Да, были игры в наше время... ■







Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

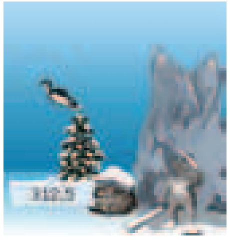
Nokia 6600	62502220096
Nokia 3650	62502150096
Nokia 6610	62502230096
Nokia 7210	62502260096
Nokia 3510i	62502050096
Nokia 3100	62502010096
Nokia 6200	62502180096
Nokia 6100	62502170096
Nokia 3200	62502320096
Nokia 7250i	62502280096
Nokia 6650	62502240096
Nokia 7650	62502290096
Nokia N-Gage	62502310096
Nokia 3595	62502130096
Nokia 7250	62502270096
Nokia 3300	62502020096
Nokia 3600	62502140096
Nokia 6220	62502190096
Nokia 5100	62502160096
Nokia 8910i	62502300096
Nokia 3410	62502030096
Nokia 3530	62502070096
Motorola T720	62501040096
Siemens S55	62504140096
Siemens SL55	62504200096

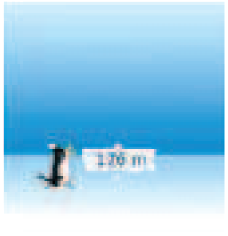
Yeti Sports

■ **Разработчик:** Arvato mobile ■ **Жанр:** sports

А вот задачка еще более сложная. Есть до дебилизма примитивная игра, которая, впервые появившись на просторах Интернета, натворила делов почище того вируса, что сейчас позволяет ушлым хакерам использовать в своих целях миллионы «зомбированных» компьютеров, чьи хозяева не озабочены безопасностью виртуального секса. Забава «забрось пингвина дальше всех» остановила работу в большинстве офисов по всему миру и нанесла огромный, миллиардами исчисляемый ущерб экономике. Чего такого увлекательного нашли в этой игре, казалось бы, умные, образованные люди – для меня загадка. Причем безобразие это шагает по планете, набирая скорость и охватывая новые области. На официальном сайте проекта (http://www.yetisports.org) чего только нет. Натуральный фэн-клуб. Но самое страшное – плодят негодяи новые разновидности заразы! Планируют до десяти довести количество игр на тему того, как напоминающий поседевшего Салли из мультика «Корпорация монстров» Снежный Человек лупит дубиной по заднице бедного Пингвина. Хотя тот, похоже, не против. Он же по-другому летать-то не умеет, а тут такая возможность. Триста метров – ииихххааа! Клювом в снег – хрясь! Теперь и на вашем мобильном телефоне. ■



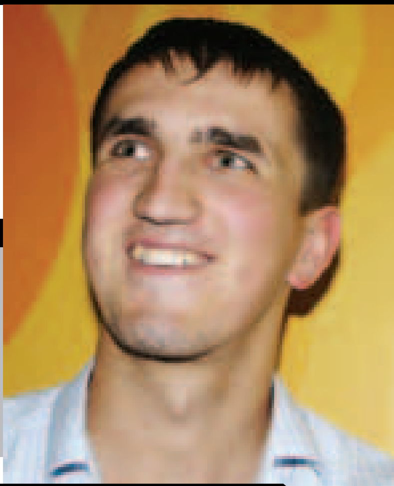




Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 6600	63402220096
Nokia 3650	63402150096
Nokia 6610	63402230096
Nokia 7210	63402260096
Nokia 3510i	63402050096
Nokia 3100	63402010096
Nokia 6200	63402180096
Nokia 6100	63402170096
Nokia 3200	63402320096
Nokia 7250i	63402280096
Nokia 6650	63402240096
Nokia 7650	63402290096
Nokia N-Gage	63402310096
Nokia 3595	63402130096
Nokia 7250	63402270096
Nokia 3300	63402020096
Nokia 3600	63402140096
Nokia 6220	63402190096
Nokia 5100	63402160096
Nokia 8910i	63402300096
Nokia 3530	63402070096
Siemens M55	63404090096
SonyEricsson T610	63405030096

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Когда вы будете держать в руках любимый журнал, уже определятся призеры национальной квалификации WCG 2004 Russian Preliminary. Из-за сложностей с получением американских виз отборочные игры в этом году проходят раньше обычного. Зато россияне поедут на Grand Final более подготовленными. Но об этом – в следующей «СИ», а сегодня вас ждет репортаж с турниров WC3L #5 и CPL Belgrade 2004. Также в номере: результаты WCG 2004 Северо-запад и Q3A DM Nations 5, обзор патча 3236 для UT2004.

РЕПОРТАЖ С WC3L #5

26-27 июня в Кельне (Германия) прошли заключительные бои пятого сезона Warcraft III: The Frozen Throne Champions League. На протяжении нескольких месяцев велись отборочные по Интернету, и в финал пробились шесть кланов. Организаторы собрали элиту мирового стратегического движения в местечке Mediapark. Примечателен факт, что на турнире выступали и российские бойцы – питерцы FM.Karma и FM.Ranger. Они вместе со шведами Delicato и Sjow, а также с болгарином Four20 защищали честь клана 3wD. По правилам соревнований, для выявления победителя противникам предстояло сыграть по три дуэли и две парных встречи. В стартовом раунде «наши» бились с немцами из Mortal Team Work. Несмотря на удачное начало Karm'ы, завоевавшего первое очко у Lash'a, а также триумфальную победу дуэта из Санкт-Петербурга над двойкой Lash + ThePig, матч был проигран с общим счетом 2:3. В сетке лузеров 3wD пребывала недолго, сразу же уступив с минимальным разрывом Arma Team. В сражении виннеров сошлись европейские гранды – 4Kings и Schroet Kommando. В состав последней команды входят дуэлянты с мировыми именами: Heman, Insomnia, Survivor, FatC, однако громкие имена их не спасли. Лидер «четырех королей», 4K.Grubby, начал разгром SK – итоговый результат 4:1 в пользу 4Kings. Тем временем в лузерах mTw, слившая во втором туре SK, продемонстрировала недюжинную волю к победе и по очереди расправилась с MYM (5:0), Arma Team (3:2), SK (4:1), а в финале дважды – с чемпионом прошлого сезона, 4Kings (3:2, 3:1).



3wD в Кельне на WC3L #5. Слева направо: Karma, Four20, Sjow, Delicato, Ranger.

Комментарий FM.Karma, непосредственного участника событий:

Нам очень понравилось в Германии, и, конечно же, не оставил равнодушными и сам турнир. Мы не в первый раз встретились со знаменитыми дуэлянтами, но все равно было интересно. Наше поражение считаю очень досадным. В дебютном туре мы уступили будущим чемпионам, причем с таким же счетом, что и вторые призеры. Неудача с Arma Team еще более обидна, так как сначала мы взяли два очка, а потом трижды слили. Надеюсь, в следующий раз повезет немного больше.

РЕЗУЛЬТАТЫ WC3L #5:

1 место – mTw (Wizard, Taker, Lash, ThePig, Aether);
2 место – 4Kings (Grubby, Zeus19, Kaj, Lawn, Fury, Myth);
3 место – SK (Insomnia, FatC, Heman, Zeerax, Survivor, Dominator).
На диске к журналу вы найдете коллекцию всех риплеев с турнира.



mTw.Wizard – лучший в мире игрок в Warcraft III на данный момент.



mTw из Германии – чемпионы пятого сезона.

M5TEAM – ЧЕМПИОН CPL BELGRADE 2004

В конце июня в Белграде прошла квалификация на американский турнир CPL Summer 2004. Участие приняли 64 клана, среди которых были два российских представителя: Virtus.Pro и M5Team. Конкурентов собралось немало. Чего только стоили Adrenaline (Швеция) и Team64 AMD (Германия), считающиеся одними из сильнейших в Европе. Впервые за несколько месяцев на верхней ступеньке пьедестала оказалась отечественная команда. M5Team, упавшая в сетку лузеров после поражения от Ssv Lehnitz, кардинально изменила тактику и выиграла все последующие матчи, взяв в финале реванш у своих обидчиков. Вдобавок к немалой денежной сумме пятерка москвичей заработала оплачиваемую поездку в США на престижный чемпионат, призовой фонд которого составляет $100000.

РЕЗУЛЬТАТЫ CPL BELGRADE 2004:

1 место – M5Team (Россия) – поездка на чемпионат мира + 5000 Евро;
2 место – Ssv Lehnitz (Австрия) – 3000 евро;
3 место – Team64 AMD (Германия) – 2000 евро;
4 место – Virtus.Pro (Россия)

ИНТЕРВЬЮ С PRO.GIRL*MANYA

В 165-м номере «Страны Игр» мы сообщали результаты женской квалификации на ESWC 2004 по Counter-Strike, проходившей в Москве 17 апреля. Когда вы будете читать эти строки, команда Pro.girl отправится защищать честь России во Франции на главном турнире лета. Прямо перед поездкой капитан чемпионок, Мария Матросова (Manya), ответила на несколько вопросов для вашего любимого журнала.



Мария Матросова aka pro.girl*Manya.

«Страна Игр»: Расскажи подробнее о своей команде. Как вы собрались вместе и давно ли играете?

Manya: Pro.girl – это Анастасия Лебедь (17 лет), Екатерина Кузминская (19), Анна Пришвицина (18), Елена Могиш (21) и я, Мария Матросова (21). Почти все учатся в институте, лишь я временно отдыхаю. Прежде в Екатеринбурге существовали две женские команды, но мы собрались, поразмыслили над будущим и решили создать один клан, объединив лучших представительниц обеих команд. Вместе играем с зимы, а каждая из нас по отдельности – от двух до пяти лет. Цель у нас одна – достойно выступить на ESWC 2004.

«СИ»: Что принесла команде победа на чемпионате России? Люди узнают на улицах?

Manya: После победы на турнире у нас появилась уверенность в собственных силах и более профессиональный подход к игре, а также тренировкам. На улице нас не узнают, и это к лучшему.

«СИ»: Какие ощущения перед соревнованиями во Франции? Как проходит подготовка?

Manya: Немного страшно, и волнение нарастает с каждым днем. У нас есть тренер, который оценивает демо-записи команды и на основе этого помогает нам улучшить тактику, концентрируя внимание на различных ошибках. Общими усилиями мы стараемся их исправить. Тренируемся 4-5 раз в неделю по 3-4 часа и после каждого матча проводим разбор полетов.

«СИ»: Как оцениваешь шансы на победу?

Manya: Сложно сказать. Мы ведь не знаем уровень мастерства других команд.

«СИ»: Чем ты увлекаешься помимо Counter-Strike?

Manya: Иногда хожу с друзьями в кино, клубы, бары. Занимаюсь спортом, зимой катаюсь на горных лыжах. Во время трансляции чемпионата Европы по футболу смотрела много матчей, и не только нашей сборной. А раньше сильно увлекалась бильярдом, даже ходила в специальную школу.

«СИ»: Как ты относишься к разделению женского и мужского киберспорта?

Manya: Разделение неизбежно, поскольку у парней и девушек разное отношение к игре.

«СИ»: Поделись рецептом успеха?

Manya: Никакого секрета нет. Главное – желание победить!

Пожелаем удачи девчонкам и скрестим пальцы, чтобы Россия стала лучшей в номинации Counter-Strike Female!

Вопросы задавала
Анна Федорова aka Gaya.



Команда Pro.girl после победы на ESWC Russia 2004.

Патч версии 3236 для Unreal Tournament, английская и русская версии патча 1.15 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, демо-записи с турниров Q3A DM Nations 5, риплеи с финала WC3L #5, а также популярный демоплеер Seismovision 2.24.

РОССИЯ ВЫИГРАЛА КУБОК НАЦИЙ ПО Q3

Россияне стали чемпионами онлайн-турнира Q3A DM Nations 5. В пятом сезоне отличились исключительно столичные геймеры: Cooller, Mikes, Evil, Jibo и координатор Prozed. В розыгрыше не принимала участие Швеция, однако все остальные фавориты были в сборе. По ходу соревнований были повержены Англия, Чехия, Испания, Греция, Бельгия. И, наконец, в заключительном матче французы потерпели сокрушительное поражение: 142:91 на карте ospdm5, 205:99 на pro-q3dm6 и 125:123 на q3dm14tmp. Стоит отметить, что впервые отечественные бойцы сражались не в одном интернет-кафе, а в разных местах – кто дома, кто в компьютерном клубе. Возможно, именно благодаря этому к концу состязаний между членами команды проявилось отличное взаимодействие. На диске к журналу вы найдете демозаписи финальных сражений.

WCG 2004 СЕВЕРО-ЗАПАД

С 18 по 27 июня в клубе M19 состоялись отборочные игры на WCG 2004 Russian Preliminary по северо-западному региону. Практически все номинации сюрпризов не преподнесли. Болельщики порадовались возвращению в «большой спорт» своего главного любимца – LeXeR'a, сражавшегося за путевку в Москву в дисциплине UT2004.

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ :

COUNTER-STRIKE 5X5:
- 1 место
M19 (Nook, Rado, Rider, KALbI4, 400kg);
- 2 место
FM (DantiK, Chip, Girla, Vortex, Hercules);
- 3 место
Game Art (HacTuHka, Greffon, Robin, Baton, Atom).

UNREAL TOURNAMENT 2004 1X1:
- 1 место
FM^Woody;
- 2 место
M19*Awar;
- 3 место
FM^BrazoR;
- 4 место
M19*LeXeR.

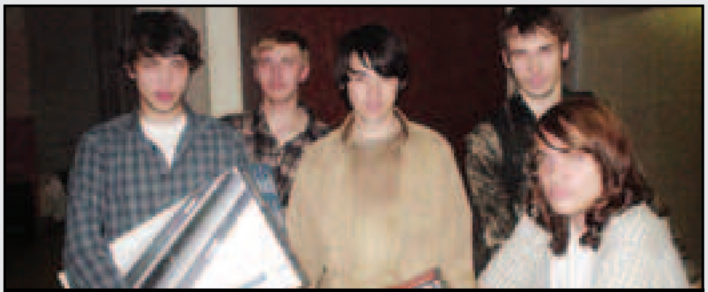
FIFA FOOTBALL 2004 1X1:
- 1 место
M19*Wer;
- 2 место
Alex_r;
- 3 место
M19*Adidas;
- 4 место
Werighthere.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 1X1:
- 1 место
KoMoH;
- 2 место
Pushka*MayBee;
- 3 место
bio_scorpio.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
- 1-2 места
M19*pipS, FM^Ranger;
- 3-4 места
M19*Miker, FM^Assasin.

STARCRAFT: BROODWAR 1X1:
- 1 место
RIF.Ex;
- 2 место
ArcticA.Human;
- 3 место
ArcticA.Bruce;
- 4 место
RIF.Ro.

Призеры, помимо права участвовать в WCG 2004 Russian Preliminary, получили памятные подарки: наушники Thomson HED 655 Hi-Fi, DVD-проигрыватели Thomson, игры и интернет-карты Lanck Telecom 200. Еще шестеро бойцов из Санкт-Петербурга заработали путевки на национальный финал как победители прошлого года. Это FM.Karma (Warcraft III: The Frozen Throne), FM.Gerich (StarCraft: Broodwar), M19*Askold и FM.Navigator (оба – UT2004), Pika и M19*Alex (оба – FIFA Football 2004).



Впервые за 3 года M19 предстояло пройти отборочные. И она победила!



NT.Demon чуть не обыграл M19*BigMan'a в номинации Warcraft III: The Frozen Throne.

ПАТЧ 3236 ДЛЯ UNREAL TOURNAMENT 2004

В середине июня вышел новый патч (версия 3236) для Unreal Tournament 2004. Была проведена кропотливая работа, в результате которой исчезло множество мелких ошибок во встроенном редакторе модификаций, оптимизированы сетевой код и главное меню игры. Небольшие улучшения коснулись защиты от читеров и стабильности интернет-серверов.

НАИБОЛЕЕ ЗНАЧИМЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В ПАТЧЕ UT2004 3236:
- стационарные пушки в Onslaught не могут атаковать PowerCore и PowerNode;
- техника в Onslaught получает меньший урон, когда в кабине нет водителя;
- исправлена ошибка, из-за которой техника в Onslaught не получала повреждения под водой;
- стало доступным общение между игроками и зрителями во время паузы в сражении;
- добавлена панель роликов;
- Instagib CTF отныне является самостоятельным режимом игры;
- исправлена ошибка, при которой выброшенное при ходьбе вперед оружие сразу же возвращалось к владельцу;
- исправлена ошибка с «летающим игроком» в сетевом режиме;
- были убраны глючные файлы D3D9Drv.dll и default.ini, появившиеся с предыдущим патчем.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет репортаж с финала WCG 2004 Russian Preliminary и NPCL Grand Cup, а также отчет о турнире Electronic Sports World Cup 2004, на который отправились российские киберспортсмены.

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

В КИТАЕ ВСЕ ПОД КОНТРОЛЕМ

Правительством Китая при Министерстве культуры создан комитет для контроля над онлайновыми развлечениями граждан (http://www.theregister.co.uk/2004/06/01/china_bans_games/). По словам представителя нового комитета, сегодня в Китае популярно примерно 140 сетевых игр, и с ними масса проблем. Во-первых, там всегда присутствуют насилие, секс, азарт и прочие непотребности. Во-вторых, 80% игр зарубежного производства и не аттестованы уполномоченными китайскими органами. И, в-третьих, кое-какие онлайновые проекты прямо-таки разрушают хрупкую психику молодых китайцев.
Теперь с этим будет покончено. У нового подкомитета широкие полномочия, при необходимости он имеет возможность блокировать интернет-доступ к той или иной игре. Чтобы до этого не дошло, все игры, поступающие в продажу, должны будут пройти сертификацию. Игры, нарушающие конституцию, создающие угрозу национальным интересам, независимости и территориальной целостности Китая, будут однозначно блокироваться или изыматься из продажи. Ну а уже продаваемые в Китае игры до 1-го сентября должны обзавестись специальным сертификатом.
Есть и первые пострадавшие – комитетом заблокирована многопользовательская военная стратегия Hearts of Iron (http://www.heartsofiron-game.com), как «искажающая историю и угрожающая территориальной целостности КНР». Китайцы не простили того, что Тибет и Манчжурия показаны в игре как независимые государства.

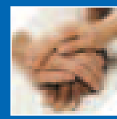
А СКОРОСТИ-ТО СОВСЕМ НЕ ТЕ...

Издание для потребителей – журнал «Спрос» (http://www.spros.ru/news/030604.html) в рамках годовой программы испытаний провел исследование качества мультимедийных услуг операторов мобильной связи. Проблемы с отправкой MMS нас в данном случае волнуют мало, а вот как работают WAP и мобильный Интернет, обходящиеся совсем недешево, интересно каждому.
Увы, все не так хорошо, как заявлено в рекламных проспектах. WAP работает нестабильно «из-за неисправностей и неполадок в работе оборудования провайдеров». Однако компании никак не извещают об этом клиентов – ни в СМИ, ни на своих официальных сайтах. А ведь мы, как абоненты, продолжаем оплачивать услуги, которыми реально воспользоваться удается не всегда.
При тестировании услуги «Интернет через GPRS» были получены такие результаты (скорости передачи и приема данных): «Би Лайн» – скорость передачи в среднем 3.12 Кбит/сек, скорость приема 14.96 Кбит/сек; «МТС» – 8 Кбит/сек и 16.8 Кбит/сек; «Мегафон» – 7.6 Кбит/сек и 33.6 Кбит/сек. Эксперты журнала отмечают, что «во многих СМИ, в Интернете, в разговорах со специалистами этих компаний, фигурирует значение скорости работы интернет-соединения значительно большее – как минимум 30 Кбит/сек и выше. Налицо явное несоответствие заявленных высоких скоростей реальным, в 2-3 раза более низким, и введение потребителя в заблуждение».
Остается надеяться, что эти проблемы будут решены (результаты исследования уже доведены до сведения руководства сотовых компаний), и мобильный Интернет в самое ближайшее время сравняется по скорости хотя бы с медленным модемным доступом.

ИГРЫ – БЕСПЛАТНО. А ВОТ ЛЕГАЛЬНО ЛИ?..

Забавная новость для любителей онлайновых развлечений. Часть абонентов-геймеров «МТУ-Интел» (конкретно – пользователи тарифа «Стрим») возможность пользоваться новой услугой – «Игровой портал» (http://games.mgts.ru). Как написано на сайте провайдера, «услуга представляет собой доступ к игровым серверам таких популярных игр, как Counter-Strike, «Ил-2. Штурмовик», Wizards World, Ultima online. При этом с 1 июня по 31 августа трафик к объединенному игровому порталу тарифицироваться не будет. Подписаться на услугу можно в личном кабинете...».
Все бы здорово, если бы не маленькая загвоздка. Ссылка на одну из четырех представленных игр ведет прямиком на оте-

НАС ПОЗНАКОМИТ СЕТЬ



Опрос французского института Sofres (http://www.sofres.com) показал, что подавляющее большинство обитателей Интернета (86%) рассматривает форумы и чаты как основное место встреч и общения ближайшего будущего, поскольку тут знакомиться проще чем, скажем, в магазине. 58% сетевиков полагают, что желающие завязать виртуальное знакомство действуют исключительно из хороших побуждений – расширить круг общения, найти пару и так далее. А 30% пользователей и вовсе считают тусовку на форумах «модным занятием».

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Дети дошкольного возраста, использующие компьютер дома или в детском саду, в тестах на быстроту мышления и развитие получают большие баллы, чем их сверстники, лишенные доступа к персоналкам. Любопытно, что развивающим действием обладают исключительно компьютеры. В ходе исследования выяснилось, что юных владельцев приставок особые умственные способности не отличают.

...78% жителей высокоразвитых стран заявляет, что они лучше откажутся от телевизора, чем от Интернета. Начиная с прошлого года, граждане в среднем проводят около трех с половиной часов в день в Сети и менее трех часов у ТВ.

...Жительница Британии Паола Вард выиграла титул «женщина-изобретатель года» за устройство, блокирующее выход в Интернет по телефону. На эту работу ее подвигло нездоровое пристрастие дочери к сетевым чатам и громадные телефонные счета.

...В рамках кампании по борьбе со спамом Microsoft начинает фильтрацию исходящих сообщений своего сервиса Hotmail. Из общемирового ежедневного потока в 15 млрд. спамерских сообщений около 3 млрд.(20%) отсылается с бесплатных почтовых ящиков Hotmail.

...Каждый четвертый пользователь Интернета в Великобритании подключен по высокоскоростному каналу связи.

...Учеными Иллинойского университета обнаружен ген, вызывающий неизбежное развитие алкоголизма.

FREEWARE DOWNLOAD

WINCRACK 2.0

http://mamaich.kasone.com/files/WinCrack2.rar

Программа «крякает» не Windows, а игры для этой операционки. Причем точно так, как это делала знаменитая ДОСовская Game Wizard – добавляет жизни, деньги, и прочие полезные штуки. Работает с DOS, Win16 и Win32 игрушками. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 1600 Кбайт
8

TUNE XP 1.5

http://www.driverheaven.net/dforce/files/TuneXP_15.exe

Неплохой твикер ОС – настройка памяти, Интернета, программ, трюки с оборудованием компьютера. Есть несколько эксклюзивных опций – комплексная оптимизация загрузки и выключения, настройка параметров процессора, шин и USB. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 990 Кбайт
9

CODEC PACK ALL IN 1 6.0.1.3

http://www.codecsdownload.com/cgi-bin/TopDown/download.pl?file=0020

Если какой-то DivX файл не проигрывается, установите этот новейший набор кодеков и проблема решена. Теперь компьютер поймет и проиграет DivX 5.11, Koepi, XviD, MPEG2, titulky, DvobSub, OGG Vorbis, AC3, Morgan MSS... ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 4470 Кбайт
10

чественный шард Ultima Online под названием Destiny Of the Middle-Earth. Как и все прочие шарды Рунета, он использует эмулятор легального сервера (конкретно POL версии 096), что обычно не приветствуется обладателями прав на коммерческую MMORPG. Скорее всего, им не понравится и то, что игровые файлы, включая клиента UO, предлагается не установить с купленного диска, а просто скачать с сайта.

Надо сказать, что Origin, в отличие от владельцев других MMORPG, довольно спокойно, если не равнодушно, реагирует на обильно плодящиеся любительские шарды, видимо полагая, что все это лишь способствует популярности UO. Но «МТУ-Интел» со своим «Игровым порталом» – это не любительское, а вполне коммерческое предприятие, и возникает вопрос – а не станем ли мы вскоре свидетелями первого иска Origin к российскому провайдеру?



СКОЛЬКО СТОИТ ИНТЕРНЕТ?

Net 4 Nowt (http://www.net4nowt.com) провел исследование «бюджетных» тарифных планов высокоскоростного доступа в Интернет в разных странах. В Великобритании самым привлекательным оказалось такое предложение – за $32 в месяц (около 1% от средней зарплаты) пользователь получает 512 Кбит/с плюс 2 Гбайта трафика. А за $60 – 1 Мбит/с и 30 Гбайт. Если же вы не гонитесь за скоростью, то 150 Кбит/с и неограниченный трафик обойдутся всего в $16/мес. И, конечно, в большинстве случаев специальный DSL-модем предоставят и установят бесплатно.

В США и Канаде вообще рай для интернетчиков. За те же $30 в месяц (1-2% средней зарплаты в Северной Америке) у большинства провайдеров пользователь получит неограниченный трафик и канал в 1-3 Мбит/с. Оборудование и первый месяц доступа – бесплатно. Перечислять заманчивые зарубежные предложения можно еще долго, но главный вывод очевиден. С нынешними расценками на скоростной доступ (1 Мбит/с, 1 Гбайт трафика и $30/месяц) Россия вплотную приблизилась к развитым странам. Осталось отказаться от платы за оборудование (около $150-200) и отечественным интернетчикам станет «почти хорошо». А «совсем хорошо» – когда наши доходы сравняются с доходами европейских и американских пользователей. Ведь сейчас на ту же скорость и лимитированный трафик у нас уходит не один-два, а примерно 15% от средней в стране зарплаты... ■

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР

Начальство в отпуске? Отлично – у нас в меню шумные и азартные мини-игры. А если вы из тех бедолаг, что вкалывают даже летом, не беда. В запасе есть тихий и увлекательный квест.

JDOOM

http://www.doomsdayhq.com



Doom 2 на движке Quake. Теперь ветеран идет в высоком разрешении, с кучей спецэффектов и полным 3D. Понимает wad-файлы от Heretic и Hexen. Плюс изюминка – прыжки. И главное, по мнению знатоков, пока такого бешеного геймплея нет ни в одной игре, включая DOOM 3... ■

SCORCHED 3D

http://scorched3d.sourceforge.net/downloads.php



3D-римейк «праматери всех игр» великой ДОСовской Scorched Earth. Как и в те далекие времена, это артиллерийская дуэль. Но!.. Великолепные арены, бонусы, деньги, компьютерные и живые соперники (до 24-х по Интернету!) завоевали Scorched 3D самые высокие оценки у геймеров. ■

CHASM

http://www.abc.net.au/gameon/chasm/chasm.swf



Полноценный, хотя и небольшой, квест на флеше от австралийских дизайнеров. Приличная графика и отменная анимация. Но главное – оригинальность игровых идей. Всего-то и надо: помочь водопроводчику Джо наладить водоснабжение ближайшего городка. Но как непросто это сделать! ■

FREEWARE DOWNLOAD

THEDARK МЕДИА ЦЕНТР 1.5.23

http://nf8.jinr.ru/~volkov/TDMC/TheDarkMediaCenter.exe

Настоящий комбайн на ниве аудио/видео развлечений и серфинга. Основную деятельность программы дополняют приятные мелочи – редактор картинок, записная книжка, почтовый клиент с фильтром спама, органайзер и будильник. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 1100 Кбайт
8

TEXTEST 1.1

http://textest.narod.ru/TexTest/TexTestSet.exe

Тестирование возможностей видеокарты при текстурировании. Оверклокеры знают, что разгон эффективен лишь до определенного предела, превышение которого ведет к падению FPS и сбоям. Программа подскажет, когда остановиться. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 945 Кбайт
10

УМНЫЕ НОВОСТИ

...Порносайты по посещаемости в три раза опережают самые популярные поисковые ресурсы.

...Следующее поколение процессоров Intel сможет получать данные о местонахождении пользователя для предложения соответствующей региону информации и услуг.

...Для борьбы с музыкальными пиратами и идентификации пользователя новое поколение аудио- и видеоплееров будет использовать биометрические данные (отпечатки пальцев).

...С 2015 года Россия полностью перейдет на цифровое телевидение. Для сравнения, в Японии этот переход запланирован на 2005 год, в Великобритании – на 2007-ой, а в Германии – на 2010-ый.

...У побережья Испании обнаружена Атлантида: на фотографиях, сделанных со спутника, видны руины двух сооружений, предположительно, древних храмов Посейдона и его супруги Клейто.

...США считаются одной из самых «толстых» стран мира: 60% ее жителей имеют лишний вес, а 300 тысяч американцев ежегодно попросту умирают из-за ожирения.

Washington ProFile (http://www.washprofile.org), КМ.Ру (http://www.km.ru), «Компьюлента» (http://www.compulenta.ru), «Спрос» (http://www.spros.ru), «Известия Науки» (http://www.inauka.ru)

ЧТО РАССКАЗАЛ НАМ IP?

Мы привыкли к анонимности пребывания в Интернете. Это и правда здорово при условии, что никто не злоупотребляет сетевой свободой. И это же весьма неприятно, когда некто, прикрывшись псевдонимом, начинает вести себя неадекватно – хамить на форумах, угрожать в чатах и спамить в переписке.

Возникают и другие, некриминальные, ситуации, когда с нашей точки зрения анонимность – отнюдь не благо. Представьте, что за псевдонимом или UIN'ом ICQ скрывается «та самая, единственная...», о которой ну совершенно неожиданно захочется узнать «все-все-все». Пусть не совсем «все», мы же реалисты, но хотя бы настоящее место жительства, – чтобы «подгрести» с букетом или неожиданно пересечься «в реале»...

Увы, скажет скептик, в Интернете все так неопределенно. И серьезно ошибется.

«...ТВОЙ ПОРЯДКОВЫЙ НОМЕР НА РУКАВЕ...»

Не стоит думать, что узнать «о человеке в Сети» больше, чем он сам хочет, нельзя. Очень даже можно, и для этого, кстати, вовсе не надо быть «крутым хакером» или продвинутым сисадмином. Главное усвоить один факт: Интернет – это не хаотическая свалка, а упорядоченная система связанных между собой компьютеров. А чтобы информация там находила адресата, каждой машине в Сети (серверу с сайтом или пользовательскому PC) присвоен уникальный IP-адрес. Согласно действующему протоколу (его, кстати, вскоре будут менять...) он состоит всего из 4 цифр, каждая из которых находится в диапазоне от 0 до 255.

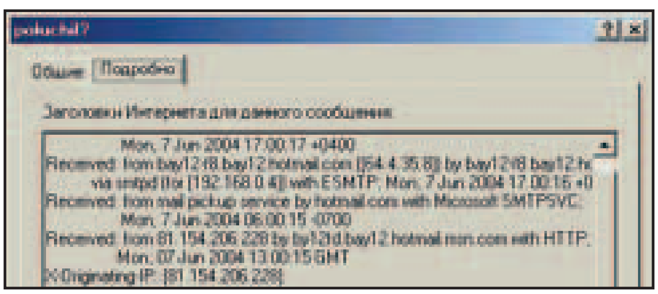
Итак, мы поняли очень важную вещь – свой IP-адрес в Интернете имеет каждый сайт или пользователь. Но между сетевым ресурсом и компьютером отдельного человека есть важное различие в адресации. Не вдаваясь в подробности, отметим, что каждый сайт имеет фиксированный IP-адрес, по которому его как раз и находят. А вот пользователи обычно имеют динамически выделяемые IP-адреса. «Динамические» – это такие, что меняются при каждом сеансе связи с провайдером («при дозвоне»). Получается это потому, что пользователей у провайдера много, а адресов – мало. Но поскольку все пользователи не выходят в Сеть одновременно, то дозвонившемуся абоненту дается свободный IP-адрес из их общего количества, выделенного провайдеру (это называется «пулом»). Провайдер этими адресами не владеет, а берет в аренду и платит за это деньги. И (вот оно, самое интересное!) именно поэтому информацию о том, кому принадлежит какой-либо диапазон IP адресов, можно узнать в Интернете свободно, вплоть до телефона владельца диапазона.

Чувствуете, насколько относительна наша анонимность в Интернете? Ведь провайдер точно знает, кто из его абонентов и с каким IP находится в тот или иной момент времени в сети. И стоит его настойчиво спросить специальным службам...

АХ, ЭТОТ ПРЕДАТЕЛЬ IP!..

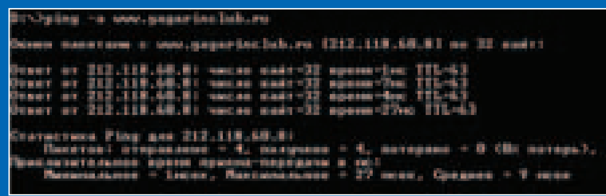
Более того, IP-адрес, как «черная метка» сопровождает каждый шаг пользователя в Сети. Скажем, любое письмо содержит не только «текст сообщения», но и служебную информацию, в которой есть много интересного об отправителе письма и пути следования к адресату. Эти данные хранятся в заголовках писем RFC-822, обычно не показываются, но увидеть их нетрудно. В MS Outlook Express выберите «Файл» -> «Свойства» и в них закладку «Подробно». В The Bat нажмите F9 или «Специальное» -> «Исходный текст письма». Видите, от IP-адресов просто некуда деваться!

Как правило, IP-адрес пользователя фиксируется также и при оставлении сообщений в гостевых книгах и форумах. Даже при обычном серфинге любой сервер регистрирует обращение к каждой своей страничке, файлу или картинке и при этом определяет IP-адрес запрашивающего (а иначе как узнать, что и куда отправить?..). IP-адресами посетителей интересуются и регистрируют их все счетчики посещений (Rambler TOP 100, SpyLog, Mail.Ru и так далее) и некоторые другие по-

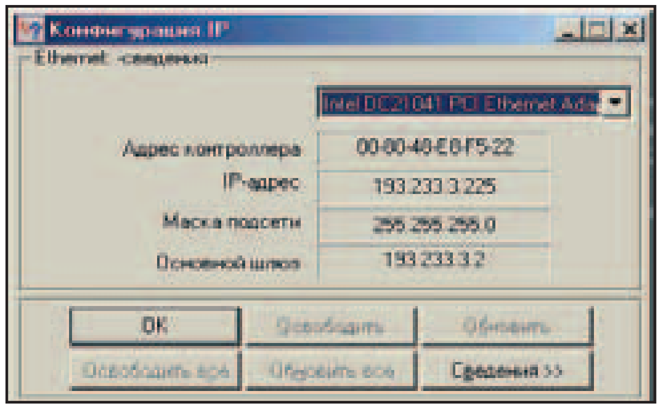


ЗНАНИЕ IP УСКОРЯЕТ ИНТЕРНЕТ

Заметили, как много времени уходит порой на получение ответа от DNS-сервера? Того, что переводит буквенные адреса (host) сайтов в понятные браузеру числовые (IP)? Так что если вы часто обращаетесь к одним и тем же ресурсам (поисковик, почтовый сервер), то есть смысл «забить» их IP-адреса в закладки браузе-



ра или настройки почтовой программы. Для этого IP-адреса наиболее посещаемых сайтов занесите в файл lmhosts (в каталоге Windows есть готовый пример lmhosts.sam). Создайте такой файл (без расширения .sam) и пропишите в него host-имена и IP-адреса нужных ресурсов.



Собственный IP подскажет IPconfig...

ДИАПАЗОНЫ АДРЕСОВ РОССИЙСКИХ ПРОВАЙДЕРОВ

Хотите знать, кто «вывел в Интернет» того или иного пользователя? Нет ничего проще! Определите его IP-адрес, а затем разыщите сводный список провайдеров вашего региона с указанием выделенных им диапазонов адресов. Сверьтесь с таблицей и узнайте, кому жаловаться на плохое поведение пользователя. Данные московских провайдеров можно посмотреть на http://www.kilobytes.by.ru/ipmosc.shtm. А Санкт-Петербург есть на http://www.kilobytes.by.ru/ipspb.shtm. Пригодится и утилита, определяющая примерное расположение абонента по номеру АТС в Москве и Санкт-Петербурге. Например, «АТС» (570 Кбайт, http://alex-co.com.ru/atc/).

пулярные программы (файлообменные сети, пейджеры)... Накопленные данные (IP, запросы, время посещения) серверы заносят в специальные отчеты (Log'и), которые недоступны завсегдатаям сайта, форума или чата). И если нужно узнать IP-адрес конкретного посетителя, можно обратиться за помощью к администратору ресурса. Ну а если вы сами – владелец форума или сайта, то и вовсе проблем никаких.

IP = ПМЖ

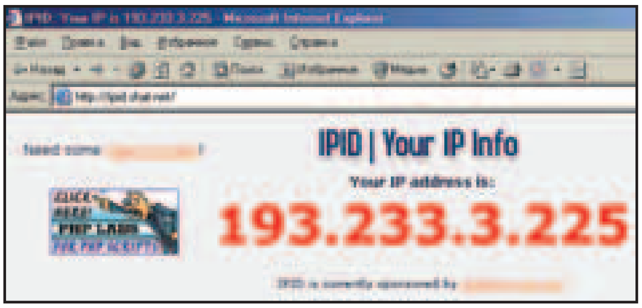
Знакомство с IP начнем с самого простого: определим собственный сетевой адрес. В версиях Windows 9*/ME была специальная утилита Winipcfg (наберите в командной строке «winipcfg», и нажмите Enter), которая показывала многое, в том числе и текущий IP адрес. В Windows XP ее заменил IPconfig («Старт» -> «Выполнить» -> в командной строке набираем «cmd» -> в открывшемся окне «ipconfig /all»).

Есть и более легкий путь. Соединитесь с провайдером, щелкните два раза на иконке соединения в системном трее (справа в углу). Откроется окно, где нужно выбрать вкладку «Сведения». Там будет указан IP-адрес. Можно заглянуть и на специальные сайты, которые показывают адреса посетителей – http://www.whatismyip.com или http://ipid.shat.net (тут дадут больше информации).

С «чужим» адресом придется чуть-чуть повозиться. Получить IP-адрес сайта проще всего по команде «ping -a host_name». Например, чтобы узнать адрес www.gameland.ru, наберите в командной строке «ping -a www.gameland.ru». Неважно, пройдет ли обмен данными или нет, но IP-адрес нам покажут.

Но, конечно же, куда интереснее IP-адрес обычного пользователя, например, общающегося в этот момент с вами по ICQ. Для этого, не разрывая соединения, в «Командную строку» Windows XP («Пуск» -> «Программы» -> «Стандартные») вводим «netstat -a» и получаем перечень всех соединений, установленных с компьютером (с IP-адресами!). При желании можно воспользоваться альтернативными интернет-пейджерами, с их помощью узнать IP собеседника и вовсе не проблема. Например, IP и UIN всех абонентов показывает &RQ (http://www.rejetto.com/&RQ/). Определившись в итоге, какой IP интересен, обращаемся к службе whois (например, РосНИИРОС – http://www.ripn.net:8080/nic/whois/). На сайте вводим IP в форму запроса и получаем ответ, что «этот диапазон адресов используется таким-то провайдером», причем приводятся его полный почтовый адрес и даже номера телефонов. Напрягаем мыслительные способности и радостно осознаем, что клиенты обычно живут неподалеку от провайдера, так что теперь страну, город и примерный район обитания объекта «повышенного интереса» мы знаем наверняка!..

Напоследок ложка дегтя в бочку меда. Все вышеописанное относится к рядовым и симпатичным пользователям Сети, таким, как мы с вами. Увы, ничто не мешает злоумышленнику воспользоваться анонимным прокси-серверном или даже цепочкой таких серверов для совершения всяких гадостей в Интернете. В этом случае вычислить его местонахождение без специальных знаний и полномочий непросто, и подобными «пользователями» занимаются спецслужбы. Но, с другой стороны, такой «шалун» нас и не интересует, не так ли?.. ■



Свой сетевой адрес можно узнать, посетив некоторые сайты Интернета.

ИЮЛЬСКИЕ БЕТА-ТЕСТЫ

Онлайновых многопользовательских игр нынче так много, что новому проекту становится весьма и весьма проблематично найти свою нишу. Думаете, энтузиасты опустили руки? Как бы не так. Сегодняшняя подборка показывает, что в желании создать нечто необычное они готовы на самые спорные шаги: от применения древнейших рецептов организации геймплея до реанимации давно забытых хитов...

GEKKEIJU ONLINE



Создатели Gekkeiju Online заявляют жанровую принадлежность своего детища как «3D MUD». По их мнению, сочетание нынешних графических 3D-технологий с архаичными «многопользовательскими подземельями» должно подчеркнуть необычность игрового процесса и его отличие от многих современных MMORPG. Спорить не стану, но, на мой взгляд, отличия, если они есть, настолько малозаметны, что Gekkeiju Online можно смело окрестить fantasy/anime онлайновым ролевиком и ничуть при этом не покривить душой.

Проект находится в третьей стадии открытого бета-тестирования и потому уже полностью «судоходен». Небольшой инсталлятор (39 Мбайт), залитый с http://www.coolhouse.fi/gekkeiju/defaultv2.asp, сам же и создаст учетную запись для игры, что очень удобно. Адрес сервера – gekkeiju.cjb.net.

Есть в GO и еще одно удобство. Бета-тестерам и просто любопытствующим геймерам стоит обратить внимание на примечательную особенность проекта, доступную в нынешнем тестировании. Это «реинкарнация» – возможность поменять класс персонажа без потери набранных очков опыта и создания нового героя. Штука



весьма приятная – если разочаровались в маге, то становитесь воином, а накопленные, скажем, 5000 XP заново распределятся «в новом старом персонаже» (за вычетом 2.5% штрафа).

RISK YOUR LIFE

Похоже, разработчики из Gamasoft не слишком долго ломали голову над тем, как назвать свою онлайновую ролевую игру. В итоге она получила имя «Рискуй своей жизнью» (http:// www.game-myth.com.my). Спрашивается, а чем еще заниматься в MMORPG, если не постоянным поиском приключений на свою... мм... голову! Не менее «оригинален» и сюжет этого ролевика с Дальнего Востока, причем, видимо, настолько, что ему попросту не нашлось места на сайте. Однако не стоит расстраиваться и ломать голову над этим казусом, наверное, разработчики так быстро двигались к Главной Цели, что все остальное было оставлено «на потом» или просто позабыто.



Судя по всему, самыми главными были две вещи. «Создание сбалансированного 3D-окружения, где тысячи игроков со всего мира могут сражаться друг с другом...» и так далее, и тому подобное. С этим, думается, все понятно и тут Risk Your Life не лучше и не хуже большинства современных коммерческих MMORPG. В идущем же бета-тесте интереснее всего попробовать «на зуб» не мега-вселенную, а скромную возможность оккупировать своим персонажем поселок, завоевать расположение его жителей и стать феодалом. Если это получится, то игрок может инвестировать средства в укрепление оборонной мощи феода, с тем чтобы отбивать постоянные посягательства соперников на свою землю и, по возможности, регулярно расширять территорию. Конечно, в RYL все это делается в одиночку или сплоченной группой (приветствуется разработчиками).

Загрузка клиента трудоемкая – с ftp://202.190.201.143:22/RYL_v488.exe придется залить 490 Мбайт, а затем с ftp://202.190.201.143:22/FullPatch_v488to490.exe – еще 4 Мбайта заплатки. Наградой усердному тестеру станет не только звание феодала, но и удовольствие от по-настоящему красивой графики RYL.

MERIDIAN59 – РУССКИЙ ПРОЕКТ



«Меридиан 59»?! Стоп! А это случайно не та самая первая 3D-MMORPG? Ах, говорите, она... да еще бета-тест... что же там тестировать, если игра скончалась много лет назад?..

Оказывается, слухи о смерти преувеличены. Любимую игру возродили сами игроки, и в США, Германии и России она заговорила на родном языке. Естественно, отечественный «Меридиан 59» заговорил по-русски.

Это первый открытый бета-тест русской версии M59. Проверяется сразу много всего – и новый сервер, и перевод, и магия, и новые NPC с монстрами. Если вы раньше играли в M59, то будете приятно удивлены обилием перемен в геймплее и мире (увы, графика осталась прежней – теперь это называется «ацтой»). Увеличилось число магических школ и благодаря «школе Кузнеца» есть возможность создавать собственные предметы. Общее количество вещей увеличено раз в 5-6 (похоже, разработчики еще сами путаются в них). Среди монстров появились даже такие, что могут убить неподготовленного героя одним ударом...

Впрочем, это все утехи для геймера. От серьезных же бета-тестеров требуется проверка перевода и квестов (чтоб не было корявых фраз, лишних пробелов, точек, и тому подобное). А также масса других проверок – тестирование параллельного мира на переходы с карты на карту, соответствие наличной кармы у монстра необходимой, соотношения оружия и брони, разработка стратегии прокачки в соответствии с новыми условиями.

Скачать клиента нужно с http://www.meridian59.ru (около 76 Мбайт). На сайте есть еще и масса вспомогательных утилит и заплаток.



Особое замечание для неофитов M59. Наверное, вам не раз доводилось слышать ностальгические воспоминания о первых играх «золотой эпохи» онлайновых ролевиков. «Меридиан 59» как раз из таких, и теперь у каждого есть шанс лично познакомиться с легендой, заговорившей по-русски, не пропустите. ■

СТАРЫЕ САЙТЫ О ГЛАВНОМ

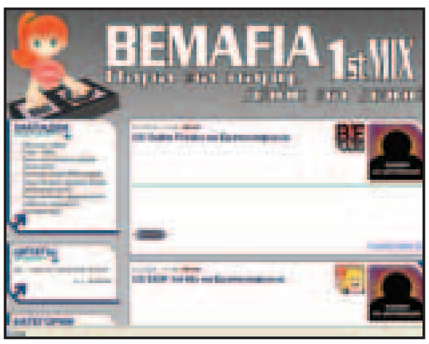
Наверное, многие мечтали бы вернуться в прошлое, когда приставки стоили дешевле, хитовых игр было куда больше, а Билл Гейтс еще не протянул свои жадные лапы к консольному рынку. Ну или хотя бы ощутить кусочек тех времен, читая устаревшие на десять лет новости и посещая форумы. Большая часть сайтов, к сожалению, не содержит столь полного архива, дизайн же и вовсе убивается вскоре после его смены. Но не все еще потеряно, вам может помочь проект http:// web.archive.org!



Уже много лет здесь накапливается архив страниц популярных сайтов, причем сохраненных в разные периоды времени. Достаточно ввести адрес ресурса, и вам сразу же выдадут список, разбитый по годам и датам. Так что осталось только вспомнить, что же вы посещали годы назад, и дать волю своей ностальгии. К примеру, http://www.gameland.ru здесь есть сразу в нескольких видах – от простенькой странички 1996 года и куда более продвинутого сайта 1998 года до крупного портала, открытого в 2000-ом и современного варианта, «принятого на вооружение» в 2001-ом. Вечно живым оказался и мой собственный проект http://www.pristavki.net, более того – даже самая первая версия на халявном буржуйском хостинге (http://dnk.itgo.com) сохранилась! К слову, сайты на http://www. narod.ru и http://www.nm.ru, которые часто удаляются администраторами без указания причин, можно и вовсе теперь просмотреть только так. Я взглянул на древний http:// eccolagoon.nm.ru, один из первых сайтов, посвященных играм для Sega Dreamcast, посмотрел на http://www.dreamcast.ru/, который в 2003 году вдруг стал редиректом на http://www.nintendo.ru, а также http://www. uff.ru, фанатский проект о сериале Final Fantasy. Интересно, что сохраняются даже форумы – вроде http://forum.pristavki.net.
Выбор страниц для архивирования, видимо, осуществляется по тому же принципу, что и индексация поисковыми системами. По некоторым сайтам можно побродить достаточно долго – сохранено большинство страниц. У других для истории осталась лишь главная страница. Некоторые заносились в архив раз в два месяца, другие – лишь раз в год. Весь игровой Интернет, понятное дело, ни на один сервер просто не поместится, так что не стоит рассчитывать на слишком многое. Но... вдруг именно та страничка, что вам нужна, попала в архив? Посмотрите. ■

ТАНЦУЮТ ВСЕ!

Конечно, не так много геймеров в России увлекается танцевальными игровыми автоматами Dance Dance Revolution и Para Para Paradise, хотя за границей (в особенности – в Японии) они исключительно популярны – об этом феномене мы уже подробно писали. Но зато наши если уж любят что-то, так на полную катушку! И, соответственно, без своего сайта такое комьюнити обойтись не может. Им и стал проект http://bemafia.project7.ru.
Здесь все просто замечательно: дизайн – красивый, навигация – удобна, новости обновляются своевременно, ценной информации – очень много. Здесь есть и общие статьи о танцевальных симуляторах вообще, и посвященные конкретным играм. Пытающимся найти нужный аркадный автомат в своем городе очень поможет постоянно пополняющаяся база данных, причем по возможности для каждого автомата (а их всего не более десятка на всю Россию!) публикуется отчет профессионала, снабженный фотографиями. Естественно, местная тусовка проводит мероприятия со своим



участием, ездит играть в другие города (например, из регионов – в Москву). Для тех, кто обделен автоматами, предлагается попробовать сыграть на компьютере, либо же на игровых приставках. На сайте есть раздел, который призван помочь геймерам разобраться с тем, как это сделать наименее накладным способом. Можно купить датчики для Para Para Paradise за сотню долларов, а можно и сделать коврик для Dance Dance Revolution самостоятельно. К PC предлагают подключить необходимое периферийное устройство, в оригинале предназначенное для консолей, – потребуется самодельный переходник, только и всего. Так что при желании практически любой может ознакомиться с феноменом танцевальных симуляторов. Как именно – вам и подскажут на http://bemafia.project7.ru! ■

[PC] COLIN MCRAE RALLY 04

Чит-коды для группы 33056:
FNDDLF – получить все запчасти для машин;
TPDSTS – открыть все машины;
RLEVWG – пройти все тесты;
QMLRPI – открыть все трассы;
SFKTCP – режим Expert;
BEDMSH – открыть все зеркальные трассы.

Чит-коды для группы 34674:
ZCDGEN – получить все запчасти для машин;
FEQRJV – открыть все машины;
WBDWYE – пройти все тесты;
ZCNGMW – открыть все трассы;
IRZQNT – режим Expert;
HCHSFD – открыть все зеркальные трассы.

Чит-коды для группы 62297:
AJOOOU – получить все запчасти для машин;
FNDKVA – открыть все машины;
HFDHVM – пройти все тесты;
OHZJWH – открыть все трассы;
SPUFMB – режим Expert;
ABDLEO – открыть все зеркальные трассы.

Чит-коды для группы 71077:
UEDIUP – получить все запчасти для машин;
ZFBDKH – открыть все машины;
YCDYZH – пройти все тесты;
JJRGKX – открыть все трассы;
ACDBEI – режим Expert;
ZMDHKN – открыть все зеркальные трассы.

Чит-коды для группы 76538:
JUDFUE – получить все запчасти для машин;
EDDXVB – открыть все машины;
EUDNKA – пройти все тесты;
AHZSIX – открыть все трассы;
CXYIYF – режим Expert;
VJFWEF – открыть все зеркальные трассы.

Чит-коды для группы 83119:
DZDKLT – получить все запчасти для машин;
LRUTRU – открыть все машины;
ABNEZS – пройти все тесты;
DSHRQV – открыть все трассы;
WNDWPP – режим Expert;
BVHPRU – открыть все зеркальные трассы.

Чит-коды для группы 84419:
XKDBLU – получить все запчасти для машин;
EBDIQG – открыть все машины;
CIDLCC – пройти все тесты;
SXDEBD – открыть все трассы;
EIDYVP – режим Expert;
YUDWVP – открыть все зеркальные трассы.

[PC] TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

1. Шпионские хитрости
Чтобы получить возможность вводить читы, вам понадобится внести изменения в файл SplinterCell2user.ini. Зайдите в директорию offline\system, отыщите этот файл и откройте его в любом текстовом редакторе. В столбце Engine.Input указаны несколько клавиш, которым не присвоены никакие команды. После знака «=» вы можете прописать любой из представленных кодов. Сохраните файл и начните игру. Нажмите клавишу, за которой вы закрепили ту или иную команду. Таким образом вы активируете чит.
Список кодов представлен ниже:
fly – режим свободного полета;
playersonly – «заморозить» противников;
health – восстановить здоровье;
invincible 1 – включить режим невидимости;
invincible 0 – отключить режим невидимости;
killpawns – убить всех врагов на уровне;
ammo – пополнить запас боеприпасов;
ghost – режим прохождения сквозь стены;
walk – нормальный режим.

[PS2] DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

1. Секретные предметы
Чтобы получить доступ к секретным предметам, выполните следующие действия:
Diabolical Sword – в последней главе игры поговорите с Ghoss;
God's Hand – пройдите этап Cave of Ordeals;
Hyperdrive Shoes – победите Item God 2;
Longinus Spear – зайдите в Dark Assembly и поговорите с Longinus;
Staff of Sorcery – в восьмой главе игры поговорите с Gargo;
Vile Brilliance – в одинадцатой главе поговорите с Manty.

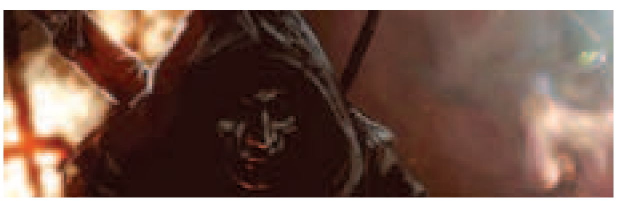
2. Второе рождение
После того, как вы пройдете Disgaea: Hour of Darkness в первый раз, дождитесь окончания финальных титров и запишитесь. После перезагрузки и начала новой игры вы сможете начать игру заново, но при этом у вас останутся все персонажи и предметы, полученные ранее.

[PC] THIEF: DEADLY SHADOWS

Изменение уровня сложности
Откройте директорию с игрой и отыщите в ней файл default.cfg. Откройте его в любом текстовом редакторе и исправьте представленные строки так, как это указано ниже:
Difficulty_AIVisual_Mult_Easy=0.9
Difficulty_AIVisual_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIVisual_Mult_Hard=1.15
Difficulty_AIVisual_Mult_Expert=1.2
Примечание: чем больше устанавливаемое значение после знака «=», тем выше становится уровень сложности.

[PC] CASTLE STRIKE

Во время игры нажмите [ENTER] для вызова консоли. Используйте нижеуказанные коды для активизации соответствующего эффекта:
dutyfree – получить 1000 единиц золота;
gabriel – получить 1000 единиц железа;
therock – получить 1000 единиц камня;
ent – получить 1000 единиц дерева;
itsgoodtobetheking – 10000 единиц всех ресурсов;
enlightenme – открыть всю карту;
keepemcoming – неуязвимость;
iamsolame – выиграть миссию.



[PC] GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда) для вызова консоли. После этого можете использовать читы:
GODMASSIVE – невидимость для выбранных юнитов;
FPS – показать количество кадров в секунду;
GOMASSIVE – открыть все миссии.

[PS2] DRIV3R

Находясь в главном меню игры, используйте следующие коды:
[R1], [L2], [■], [●], [R1], [R2], [L2] – получить все оружие;
[■], [■], [L1], [R1], [L2], [R2], [R2] – бессмертие (не работает в режиме Story mode);
[L1], [R1], [L1], [L2], [■], [■], [●] – открыть все миссии;
[L1], [L1], [■], [●], [L1], [R1], [●] – открыть все машины.

[PC] CRUSADER KINGS

Нажмите во время игры клавишу [F12], и введите один из представленных кодов, после чего нажмите [ENTER] для подтверждения ввода:
Gold – 1000 единиц золота;
Piety – 1000 единиц набожности;
Prestige – 1000 единиц престижа;
Difrules – режим бога;
Fullcontrol – контроль над всеми юнитами на карте.

[PC] LORDS OF THE REALM III

1. Открыть все сценарии
Во время игры нажмите одновременно клавиши [SHIFT] + [ENTER] чтобы вызвать консоль. В появившемся окне введите чит unlock_all 'x'. Вместо x необходимо поставить название страны за которую вы играете: england, germany или france.

[PC] SOLDNER: SECRET WARS

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы получить возможность вводить секретные команды:
AMMO – полный боезапас;
WEAPONS – получить все оружие;
GOD – режим бога.

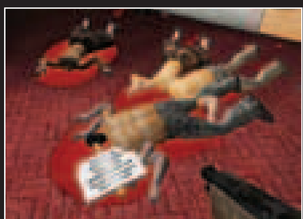
[PS2] PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

В главном меню игры подведите курсор к пункту Extra Content и, подсветив его, нажмите [R1], после чего вы сможете вводить читы:
537893 – все супер-способности;
548975 – неуязвимость;
978945 – бесконечные боеприпасы;
987978 – большие головы;
Самоубийство
Если вы используете MC на противниках с автоматами, зажмите [L3] и [R3]. Когда враг обессиленный упадет на землю, он тут же совершит самоубийство.

READER'S HINTS

POSTAL 2

Автор: xxl
[xxl_piven@mail.ru]
Хочу поделиться со всеми забавным сюрпризом, найденным мною в игре. В библиотеке есть место, в котором стоит человек, одетый в арабскую одежду. С интересом рассматривает шкаф, в котором лежат руководства по террористическим актам. Если подойти к террористу ударить его ногой, то камикадзе начнет смеяться, как будто ему рассказали самый смешной анекдот на свете. А если ударить его еще раз, он достанет оружие и начнет стрелять во все стороны.



MAFIA: CITY OF THE LOST HEAVEN

Автор: Колючий кактус
[thorn@land.ru]

1. Мафиозная хитрость
В игре есть один очень любопытный баг. Он заключается в том, что если поставить машину под углом к стене и зайти в образовавшийся таким образом угол, то, зажав клавишу «прыжок», вы сделаете так, что герой запрыгнет на корпус авто, откуда он сможет забраться в разные интересные места. К тому же в таком положении персонажа нельзя арестовать.

EASTER EGGS

DEUS EX: INVISIBLE WAR

1. Время веселиться.
Мало кто знает, что создатели игры добавили в Deus Ex специальный уровень, называющийся Wrap party. Попасть туда можно только, если вы дошли до предпоследнего уровня игры Liberty Island. На развалинах организации UNATCO зайдите в первую большую комнату и возьмите стоящий там флаг. Затем идите в ванную комнату. Бросьте флаг в унитаз и спустите воду. Таким образом вы попадете в секретную локацию. Здесь вас поджидают многие персонажи игры, которые беззаботно развлекаются под энергичную музыку. Информационные чипы (Datacubes), разбросанные по всей локации, содержат в себе шутки разработчиков. Вот только не забудьте сохраниться перед путешествием в неизведанные места. Ведь выбраться из Wrap party возможно только с помощью загрузки ранее сохраненной игры.

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

1. Реклама.
Во время прохождения Max Payne 2 можно увидеть большое количество плакатов, так или иначе связанных либо с самой игрой, либо с ее предыдущей частью. Но есть один рекламный плакат, который наверняка оценят все поклонники Max Payne, игравшие в знаменитый мод Kung Fu. На нем изображен сам Макс, поражающий противника ловким ударом ноги. А теперь посмотрите на нижнюю часть плаката Dragon. Имя главного актера этого фильма – это имя одного из создателей популярной модификации.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

1. Помни о прошлом.
В Vice City можно обнаружить очень много напоминаний о предыдущей части Grand Theft Auto. Одно из них находится в южной части порта. Если внимательно присмотреться к грузовому танкеру, стоящему возле пирса, то можно заметить, что этот корабль является точной копией судна из Grand Theft Auto 3. Осмотревшись по сторонам, вы поймете, что окружение причала полностью повторяет картину, также виденную в третьей части игры.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

ТИМУР АРХАНГЕЛЬСКИЙ /MAGITEK@FRONT.RU/

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

САМУРАЙ С ЕПИСЕЙСКИХ ПОЛЕЙ

Играть в Onimusha 3: Demon Siege – одно удовольствие! Не мудрствуя лукаво можно пройти ее на уровне сложности, установленном по умолчанию. Мне хочется обратить ваше внимание на наиболее проблемные места и дать лишь общее руководство к действию в мире, захваченном злобными genma.

СОВЕТЫ

■ Местами геймплей напоминает Devil May Cry. Оно и понятно: у обеих серий один и тот же родитель. Если вы еще не забыли наработанные комбинации Данте, можете смело ими пользоваться, играя за Жака или Самоноске. А если прохождение будет даваться слишком тяжело, то после нескольких проигрышей компьютер сам предложит более легкий уровень.

■ Как и в любой подобной игре, дебри декораций прямо-таки кишат полезными предметами, поэтому тщательно прочесывайте местность в поисках различных сундуков и клочков бумаги с ценной информацией. Поверьте, чем больше вы найдете документов, тем сильнее облегчите себе жизнь. И только в этом случае вы раскроете всю фабулу игры.

■ Во время поисков костюмов для тенгу (феи) Ако помните, что вы получаете только заготовку для полноценной брони. Чтобы ее экипировать, вам придется собирать специальные артефакты – Eco Spirits. Только в комбинации с ними вы сможете пользоваться костюмами. Будьте внимательнее, Eco Spirits не валяются где попало, и их количество ограничено.



Получив под свой контроль Мишель, направляйтесь в канализацию – добудете недоступный для самурая сундук.



В Dark Realm держитесь края арены и не допускайте того, чтобы монстры вас окружили.

■ Если у вас плохая экипировка или вы столкнулись с сильным противником, намеренно избегайте проведения длинных серий ударов. И не идите в гущу врагов. Лучше нанесите один мощный удар, а затем отойдите назад. Повторяйте процедуру до тех пор, пока противник не погибнет. Советую применять этот способ ведения боя в Dark Realm, где несколько серьезных монстров запросто могут вас окружить.

■ Onimusha – это не JRPG. Пройти игру на одном дыхании, прокачиваясь по ходу развития сюжета, не получится при всем желании. Постоянно следите за уровнем развития вашей экипировки, не откладывайте прокачку «на потом», не пропускайте врагов и ловите все души. В обязательном порядке отрывайтесь от прохождения и качайтесь дополнительно. Иначе уже к середине игры обычные монстры могут оказаться очень проблемным противником.

■ Не проходите мимо сундуков с загадками. Расставить пластинки в правильном порядке вовсе не сложно. Уверяю, что после двух-трех попыток у вас все получится, а сундучок одарит вас одним из очень полезных предметов: либо Oni Jewel, либо Power Jewel, увеличивающими соответственно магическую и жизненную линейки.

■ Предметы Brown Doll и Wood Charm (полностью восстанавливают жизнь) постарайтесь сберечь до финальной схватки с Nobunaga.

ЭКИПИРОВКА

Если вы собрались пройти игру с высоким рейтингом от начала и до конца, то прокачивайте всю экипировку, имеющуюся у вас в инвентаре. Но если вам станет совсем невтерпеж и захочется-таки узнать, что произойдет дальше, вот мой совет. Большую часть игры у каждого персонажа будут три основных вида оружия. Максимально прокачайте второе оружие в инвентаре и активно им пользуйтесь. Именно оно лучше всего сбалансировано по скорости и силе атаки. У Саманоске – это меч Kuga, у Жака – копье Raisen.

Ниже я привожу список мест, где расположено основное оружие героев.

САМАНОСКЕ АКЕТИ

Загадка со статуями. Чтобы получить меч Kuga в соборе Парижской Богоматери, вам предстоит решить загадку статуй. С помощью свой магической перчатки вы должны вытянуть из всех четырех статуй, расположенных в холле, энергию. Вытягивать нужно в следующем порядке (при условии, что вы стоите сразу же у входа в Собор лицом к кафедре):

❶ Статуя в левой верхней части холла
❷ Статуя в правой верхней части холла
❸ Статуя в левой нижней части холла
❹ Статуя в правой нижней части холла

Боевой самурайский топор Chigo находится в локации Undersea Temple. Чтобы стать счастливым обладателем этого предмета, вам нужно, играя за Жака, вытащить Power Crystal, передать Саманоске и уже в нашем времени вставить обратно. Далее, в комнате перед кристаллом спуститесь на лифте вниз и возьмите оружие.

Bishamon Sword достанется вам при успешном прохождении третьего мира Dark Realm. Поверьте, оно того стоит.

ХЕЙХАТИ ХОНДА

ДЛЯ ТЕХ, КОМУ МАЛО ОБЫЧНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ

Вы обратили внимание, что на протяжении игры вам встретился аскетичного вида самурай, желающий померяться силами? Это Heihachi Honda. Наверняка, многим из вас было бы интересно узнать побольше об этом загадочном воине. Что ж, нет проблем! Хейхати является четвертым играбельным персонажем в Onimusha 3: Demon Siege. Чтобы открыть его, пройдите основную игру хотя бы один раз. А при повторном прохождении в главном меню появится опция: «Adventures of Heihachi». Разработчики придумали для него четыре дополнительных квеста, завершив которые, вы узнаете о его роли в приключениях главных героев, связях с Ранмару и Донной. В вашем арсенале будет одно основное оружие Genma Tonbo. Герой умеет поглощать души монстров, совсем как Жак и Саманоске, но использовать их – нет. Кроме желтых, восстанавливающих энергию.

Самый сложный квест Хейхати – второй, где вы должны успеть за пять минут получить Ironstone. На пути Хейхати встретятся и уже знакомые боссы – Gertrude и Ranmaru.

В целом, прохождение этих квестов не отнимет много времени и сил. Разработчики сделали их, чтобы заполнить сюжетные прорехи основных сценариев. Да и прекрасные мини-игры, в конце концов, получились!

НАСЛЕДИЕ ДАНТЕ

ХОТИТЕ СТАТЬ СИЛЬНЫМ?



Еще одна фича, хорошо знакомая поклонникам сериала Devil May Cry – возможность ненадолго превращаться в демона, сильного и практически неуязвимого. В Onimusha 3 для этого необходимо сначала собрать пять особых сиреневых душ («вываливаются» из обычных противников, но достаточно редко). Превращаться можно «вручную» (нажав на кнопку [треугольник]), однако в случае гибели Саманоске и Жак, обладающие полным набором этих душ, автоматически их применят. Если до превращения запас жизненной энергии был на нуле, то после возвращения обычного облика у героев линейка заполнена примерно на треть. То есть, фактически речь идет о «запасной жизни». Это очень полезно, и на схватку с боссами лучше всегда отправляться, лишь имея возможность становиться демонам, благо получить ее несложно – просто вернитесь на уже пройденную часть локации и деритесь с монстрами, затягивая души перчаткой.



Вы можете телепортироваться напрямую к нужному артефакту, либо пройти все зоны Dark Realm.

ЖАК БЛАН

Второе оружие для Жака находится в деревне, в кузнице. Забравшись на второй этаж магазина, найдите Blacksmith key. Теперь бегите в кузницу и берите Raisen.

Третье оружие вы сможете найти в Undersea Temple. Когда получите Blue Disk, идите в открывшийся проход. Пройдя коридор, поднимайтесь по лестнице и в следующей комнате, перепрыгнув через пролом в лестнице, возьмите с пьедестала Hyosai.

Ultimate Whip вы сможете также найти в третьем измерении Dark Realm.

МИШЕЛЬ

Получив контроль над Мишель, вернитесь в канализацию и обязательно откройте ранее недоступный сундук – получите 10 гранат.

Второе оружие Мишель лежит в Boulogne Zoo. Доберитесь до локации с четырьмя клетками. Откройте их, в одной из клеток лежит винтовка.

Перед тем как выпустить на свободу Самоноске и Анри, загляните в одну из открывшихся клеток. Найдете самое мощное оружие – гранатомет.



Самая сложная загадка в Onimusha 3. В случае неправильного набора комбинации вас оттолкнет назад бетонной плитой.

СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ ИЗ ONIMUSHA WARLORDS

Старые добрые Enryuu, Shippuu and Raizan есть и в третьей части! Чтобы добыть их, вам необходимо при первом прохождении найти следующие артефакты: Fire Seal (Enryuu), Wind Seal (Shippuu) и Thunder Seal (Raizan). Для этого нужно пройти квесты в измерениях Dark Realm.

- Wind Seal – Samanosuke Dark Realm 1 (Undersea Temple)
- Fire Seal – Jacques Dark Realm 2 (Mont-Saint-Michel)
- Thunder Seal – Jacques Dark Realm 1 (Undersea Temple)

КОСТЮМЫ АКО

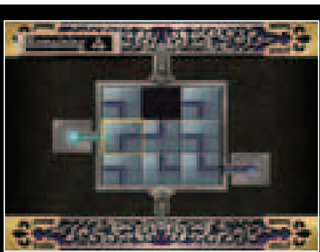
Чтобы открыть секретную концовку, вам необходимо собрать все восемь костюмов для Ако. Каждый обладает уникальными свойствами, значительно облегчающими прохождение. Ниже я привожу список локаций, где находятся костюмы.

1. Играя за Жака, во время первой встречи с Саманоске, зайдите во второй домик и возьмите Blue Vest.
2. В канализации, в помещении сразу же за разводным мостиком. Войдите, поверните налево. Разберитесь с монстрами и найдите узенький проход. За бочкой и находится Red Vest.
3. Когда войдете в дом торговца, не спешите показывать ему часы, а выйдите на задний двор и возьмите White Vest – один из самых полезных костюмов. С его помощью вы сможете восстанавливать энергию.
4. Green Vest лежит в сундучке точно посередине между рядами скамеек внутри собора Notre Damme.
5. Yellow Vest находится за запечатанной дверью, куда вы сможете попасть, получив топор Chigo. Дверь расположена рядом с проводником в Dark Realms 1.
6. В Mont-Saint-Michel после того, как решите головоломку «звезда-солнце-луна», пройдите через противоположную дверь коридо-

ТИМУР АРХАНГЕЛЬСКИЙ /MAGITEK@FRONT.RU/

ОТКРЫВАЕМ СУНДУКИ

ВСЕ ОЧЕНЬ ПРОСТО, НАДО ТОЛЬКО НЕМНОГО ПОДУМАТЬ





Для получения доступа к сундукам с ценными призами, нужно решать небольшие однотипные логические загадки. Всего их пятнадцать штук, если откроете все – в конце игры вас отправят в Puzzle Dark Realm. С ними легко справиться и самостоятельно, но мы все же приведем точную последовательность действий для каждой загадки. В каждом пазле у вас будет поле, поделенное на клетки. Пронумеруем их слева направо и сверху вниз, как на клавиатуре мобильного телефона. Тогда для решения загадки достаточно будет последовательно нажимать на клетки с номерами, указанными ниже.

1. **Arch of Triumph: 1, 4, 7**
2. **Mt. Hiei: 1, 4, 5, 8**
3. **Sewer: 3, 7, 6, 5, 1**
4. **Senshuu Sakai: 6, 5, 8, 9, 6**
5. **Senshuu Sakai: 5, 4, 1, 2, 5, 6**
6. **Nanban Ship: 1, 5, 6, 7, 11**
7. **Nanban Ship: 1, 2, 3, 7, 6, 2**
8. **Notre Dame: 7, 6, 10, 11, 12, 8**
9. **Motre Dame: 8, 12, 11, 10, 6**
10. **Underwater Temple (Past): 9, 10, 11, 7, 6**
11. **Underwater Temple (Future): 14, 10, 11, 7, 6, 5**
12. **Buronyu Zoo:12, 8, 7, 6, 10**
13. **Mont Saint Michel: 7, 3, 2, 6, 10**
14. **Azuchi Castle: 2, 3, 7, 11, 15**
15. **Eiffel Tower: 3, 4, 8, 7, 11, 10**

ра на задний двор. Там, разобравшись с противниками, запрыгните на крышу и найдите сундук, в котором и лежит Orange Vest.

❼ Purple Vest. Играя за Саманоске, пройдите Dark Realm 2. Сундук с этим костюмом находится в самом нижнем секторе.

❽ Последний костюм феи (Black Vest), пожалуй, труднее всего достать. Вам придется закончить Critical Training у Самоноске. Эффект от этого предмета поразительный! Все ваши удары будут иметь статус Critical.

DARK REALM

Это своего рода игра в игре. По легенде, в этих мирах тренируются воины Genma. «Двери» в них встретятся вам по ходу основной игры в следующих эпизодах: Undersea Temple, Mount St. Michelle, The Castle и Honnoji Temple. Готовиться к посещению Dark Realm стоит не менее тщательно, чем к битве с боссом. В принципе, вы можете забрать нужные вам для дальнейшего прохождения предметы и вернуться обратно. Но я рекомендую изучать эти места полностью, поскольку в награду вы получите ценные артефакты, оружие и Purple Vest для Ако.

Если выражаться терминами Mortal Kombat, то здесь вам предложат Test your might. Общая тактика для прохождения такая: старайтесь постоянно двигаться по кругу (по краям локации) и группировать противников вместе. Многие ходячие останки самураев обладают довольно низким уровнем интеллекта и путают своих же соплеменников с вами. Особенно это касается больших неповоротливых монстров с дубинами. Поэтому старайтесь подскочить к такому скопищу врагов и тут же быстренько отбежать – результат поразительный! Аккуратнее: если монстры возьмут вас в кольцо, вы запросто можете погибнуть. Перед переходом на следующий уровень повременить, воспользуйтесь White Vest Ако, чтобы восстановиться, и только потом телепортируйтесь.

БОССЫ

Как и в любой другой игре, отдельного рассмотрения заслуживает тактика ведения боя с боссами. Избегайте прямолинейных лобовых атак. Старайтесь распределить внимание на маневренность, защиту и непосредственно атаки. Не зацикливайтесь на чем-то одном. Перед тем как идти сражаться с боссом, еще раз проверьте уровень развития персонажа, наличие лечебных предметов в инвентаре. Постарайтесь накопить максимум магии. Если не получится одолеть противника сразу, не переживайте, идите и прокачайтесь. При написании тактики я останавливаюсь на наиболее сложных боссах. Именно эти противники, на мой взгляд, заслуживают особого внимания. Не стоит бояться сюжетных схваток с Ranmaru, Heihachi – они не такие уж трудные.

■ Marcellus (ваш герой – Жак Блан)

Первый серьезный противник. Его уничтожение условно делится на 2 этапа. Сначала разбейте его щит. Непрерывно атакуйте, не давая демону опомниться. Когда щит будет уничтожен, сбавьте активность в пользу осторожности. Нападайте только после того, как он проведет сильную атаку и замешкается на некоторое время.

■ Gertrude (ваш герой – Жак Блан).

Первая встреча

Не старайтесь атаковать пса в упор. Избегайте ледяных и громовых атак. С помощью Oni Fireflies перепрыгните через псину и нанесите серию ударов сзади. Как только одна голова потеряет свой «намордник», вы победили.

■ Guildenstern (ваш герой – Саманоске)

А вот тут уже все гораздо серьезнее. Он способен приостановить ваше победное шествие к развязке, если вы недостаточно подготовлены к схватке. К моменту боя прокачайте меч Kuga до 3-го уровня (т.е. до максимума). Доспехи желательно иметь 2-го уровня. Гилденстерн имеет дурную привычку постоянно воскрешать двух помощников. Поэтому сначала всегда разбирайтесь с ними и только потом подбирайтесь к боссу. Я советую израсходовать все магические атаки меча Chigo, а добивать уже с помощью Kuga вперемежку со стрельбой из лука.

■ Gertrude (ваш герой – Саманоске).

Вторая встреча

Вторая встреча с одичавшей псиной гораздо менее приятна. Ситуация осложняется тем, что Самоноске не умеет использовать Oni Fireflies. И очень, очень плохо, если вы упустили Purple Vest, без которого будет нелегко сражаться (и с последующими боссами в том числе). Для начала используйте всю имеющуюся у вас магию. А затем попытайтесь держаться на почтительном расстоянии, расстреливая тварь из лука.

■ Vega Donna (ваш герой – Жак Блан)

Применяйте Raisen – лучшее оружие против взбесившейся фурии. Для борьбы с ней остается старая проверенная тактика: используйте всю накопленную магию, а потом подскакивайте и наносите серии ударов. Трудности начнутся, когда она станет размножаться. Попробуйте метод исключения: уничтожьте как можно больше фальшивок – таким образом найдете настоящую.

■ True Demon King

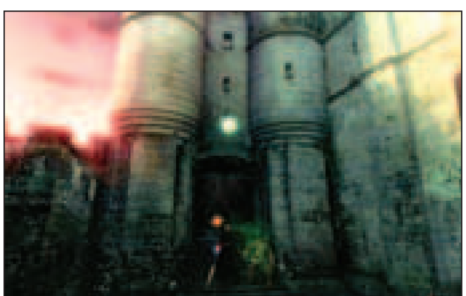
Финальный противник имеет три ипостаси. Я надеюсь, что вы максимально прокачали всю свою амуницию, запаслись целительными предметами и сберегли редкие артефакты вроде Wood Charm. Первая форма не представляет особой опасности. Постарайтесь не попадаться под лазерную атаку. Это грозит потерей большого количества энергии. Улучив момент, подходите к нему вплотную и бейте.

Когда демон трансформируется, он начет атаковать вас мечом. Увернуться от этих ударов весьма непросто из-за большого радиуса поражения. Теперь внимание: остерегайтесь стихийных атак. Ориентируйтесь по мечу: если он сверкнет, бегите что есть сил.

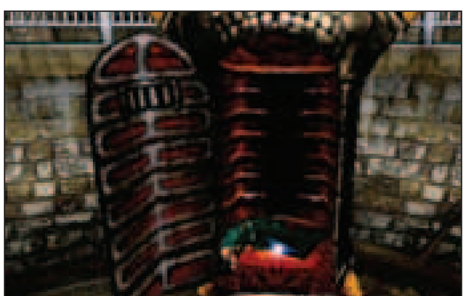
Последняя инкарнация – самая простая из всех. Уворачивайтесь от комбо-атак демона и методично атакуйте. Он долго не выдержит.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

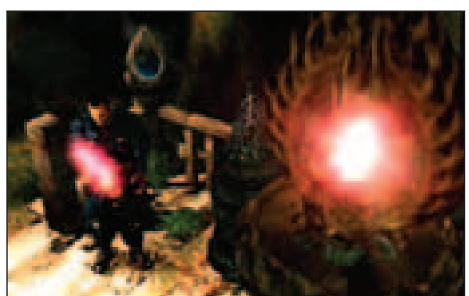
Вот, наверное, и все. Мне остается добавить, что для получения высокого ранга вы должны пройти игру за минимальное время, с минимальным количеством сейвов. Собрать все редкие предметы, найти все костюмы Ако, осилить все Dark Realms и иметь максимальный уровень развития своих героев. Только тогда вы получите высокий ранг. А в награду вас ждут секретная концовка, новые уровни сложности и возможность сыграть за четвертого персонажа – Heihachi. Удачи! ■



Здесь находится Orange Vest для феи Ako. Позволяет видеть линейку энергии врагов.



В зоопарке можно найти мощное оружие для Мишель.



Здесь Жак получает свое второе оружие – Raisen.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Братья Пилоты
приключения продолжаются
КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК
Братья ПИЛОТЫ
ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЗЕМЛИ
PiPE
КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ
ОЛИМПИАДА
PiPE
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2004 К-Д ЛАБ. Все права защищены.
© 2004 PIPE Studio. Все права защищены. © 2004 О.Корастелёв.
Название и персонажи © ООО "Секонд Фрог"
PiPE STUDIO

АЛЕКСЕЙ [K8] КОЧЕРОВ /K8@HOTBOX.RU/

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

КУРС НАСТОЯЩЕГО ВОИНА

Несмотря на кажущуюся простоту, Onimusha Blade Warriors полна сюрпризов и секретов. Некоторые тактические советы и ценная информация о бонусах помогут новичку приятно провести время, с головой окунувшись в мир игры. Ах да, большинство секретов доступны только с прохождения игры на уровне сложности «Normal».

ДУШИ

Отличительная особенность серии Onimusha – души (souls). Они появляются из каждого павшего на поле боя. Их необходимо собирать (кнопка (○)) для дальнейшей прокачки персонажа, которую можно провести в перерывах между поединками. Также души во время боя подправят вам уровень здоровья или маны. Помимо обычных душ, из некоторых типов врагов, а также боссов, вылетают «victory souls». Их можно будет выменять на ценные предметы в магазине.

Прокачка персонажа осуществляется в обмен на собранные души (своеобразный аналог опыта в серии Onimusha), по трем параметрам – Attack, Defense и Magic. После достижения определенного уровня (их может быть три) прокачки базовых параметров сам персонаж становится выше классом, иногда эти изменения заметны визуально. Некоторых секретных персонажей можно открыть только за счет увеличения класса базовых.

БАЗОВЫЕ НАВЫКИ И ПРОДВИНУТЫЕ ТРЕНИРОВКИ

Для полного освоения игры присутствует режим «Training», обучающий базовым навыкам перемещения по уровню, ведения боя, использованию предметов и захвату душ павших врагов. В заключительных частях тренировки вас обучат длинным комбинациям и довольно коварным приемам. Список самых полезных из них приведен ниже.

■ Kick – (△) – удар ногой. Отличительная особенность заключается в том, что такой удар пробивает блок. Также, если после удара ногой будет нанесен обычный удар, то велик шанс потерять сферу (orb), если она у вас есть, конечно.

■ Ready – R1 – Стойка, добавляющая один удар к серии атак. Например, R1 + (□), (□), (□), (□). Также в стойке Ready можно обойти оппонента полукругом, оказавшись у него за спиной (R1 + ▶), или перейти между некоторыми этажами на уровне (обычно персонаж перепрыгивает с этажа на этаж). Правда, ценность такого «перехода» довольно сомнительна. Выполняется комбинацией R1+ ▲/▼, в зависимости от этажа, к которому хотите перейти.

■ Leg Chopper – ▼ + (□) – Персонаж проводит удар по ногам, после чего оппонент падает на землю и его легко добить.

■ Use Orbs – R1 + (△). По ходу сражения персонаж может заполучить одну из трех модификаций одноразовых сфер, которые допускается использовать на особо сильном противнике или скоплении врагов. Это получается даже в тот момент, когда на вас сыпется град ударов. Персонаж просто «перебьет» эти удары. Сферы бывают трех видов – синие, зеленые и красные. Применяя их, ваш персонаж абсолютно неуязвим.

Синяя сфера – для контактного боя, удар направлен только на одного оппонента. Персонаж проведет длинную и сокрушительную серию ударов. Если заполучили такую – постарайтесь применять ее на сильных оппонентах.

Зеленая сфера – воздушная, против скоплений противника, находящихся рядом с вами. Персонаж создаст вокруг себя некоторое подобие смерча, в который окажутся затянутыми противники. Наносит не очень большой урон, но раскидывает оппонентов, которые попали в воронку.

Красная сфера – огненная, самая сокрушительная из представленных. Затрагивает всех оппонентов, находящихся по направлению движения персонажа. Создав вокруг себя огненное поле, персонаж выпускает волну огня, сокрушающую все на своем пути.

■ Disarm – R1 + (△) – Можно провести только тогда, когда у вас на руках нет сферы. Персонаж выбьет оружие из рук оппонента. Пока оппонент его не подберет, он будет сражаться с заниженными характеристиками.

■ Finisher – (×), ▼ + (□). Рядом с оппонентом. Пока ваш оппонент повержен и лежит на земле, его можно добить этим приемом. Подпрыгнув, персонаж намеренно падает, выставив вперед клинок, добивая лежащего на земле.

■ Shoryuken – ▲+ (□). Персонаж выполнит вертикальный прыжок, подбрасывая оппонента в воздух. Также этим приемом можно заканчивать комбинацию. Например (□), (□), ▲ + (□).

■ Hadoken – Зажмите (□) – Ваше оружие начнет накапливать в себе силу. Есть три уровня «зарядки». Один удар на третьем уровне силы способен сразу вывести из строя оппонентов среднего класса.

Если провести комбинацию ▶, ▶ (бег по направлению к врагу) + (□) (с первого уровня и выше), то персонаж, слегка разбежавшись, пустит звуковую волну, сокрушающую всех на своем пути. Дальность распространения волны зависит от того, какой уровень силы был накоплен в мече на данный момент.

■ Critical – Самый сложный для выполнения удар, который позволит сразу расправиться с врагом базового класса или снять от четверти до половины линейки жизни босса. Проводится нажатием кнопки (□), одновременно с ударом оппонента, направленным на вас. Герой проскочит через него, нанеся практически всегда смертельный молниеносный удар.

■ Critical Counter – Продвинутая разновидность Critical. Различия заключаются в том, что во время удара оппонента нужно нажать блок (L1), после чего быстро нажать на квадрат. Последует молниеносная контратака.

■ Critical Dodge – L1 + (△) – Разновидность блока, позволяющая немного оттолкнуть противников от персонажа. Урона не наносит, но дает возможность выиграть пару секунд, чтобы скрыться или провести контратаку.

Комбинации ударов необходимо освоить, если вы хотите успешно пройти игру, начиная с уровня сложности «normal» и для активной игры в «vs mode» с друзьями.

(□), (□), (□) – банальная серия, присутствующая у всех персонажей. Иногда последний удар в серии пробивает защиту базовых типов противников.

Продвинутый вариант серии – R1 + (□), (□), (□).

▶, (□), (□), (□), ▶ + (□) – более медленная серия, от предыдущей отличается тем, что ее можно продолжить, если блок противника удалось пробить. В завершение будет нанесен сокрушительный удар, отбрасывающий оппонента.

▶, (□), (□), ▼ + (□) – стандартная серия, завершающаяся Leg Chopper. Доступна только у некоторых персонажей. Поверженного противника после такой комбинации практически всегда можно добить ударом finisher.

▶, (□), ▲ + (□) – серия оканчивается приемом Shoryuken. Довольно действенная комбинация, учитывая тот момент, что некоторые персонажи могут сделать два удара, находясь в воздухе.

▶, (□), (□), (△), ▶, ▶ + (□). Неблокируемая серия. Два удара, после чего удар ногой, который пробивает блок и на незаблокированного противника обрушивается сокрушительный режущий удар. Также некоторые персонажи обладают комбинацией (□), (□), (△), (△). Заключается она в том, что персонаж после



Секретные персонажи из вселенных Megaman Zero и Megaman Battle Network EXE. Умеют стрелять из бластера. В vs-игре используют и дополнительное оружие.



Лазерная винтовка сносит четверть энергии, но попасть во врага достаточно проблематично.



У каждого из персонажей есть свои комбинации ударов, использующих сферы.



Она искренне считает, что красива. Быть может. Но драться она точно не умеет.

двух ударов оружием может провести довольно длинную серию ударов ногой.

СЕКРЕТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Чтобы поиграть за секретных персонажей, надо выполнить два обязательных условия. Первое – открыть их, второе – победить их. Банального «открытия» персонажа в blade warriors мало, следующим шагом необходимо победить секретного персонажа, чтобы сделать его играбельным. Для этого надо выиграть одну битву 1 vs 1 в режиме «vs mode» (с любым противником), после чего появится надпись «New Challenger» и начнется бой с одним из заранее открытых секретных персонажей. Если удастся победить – секретный персонаж станет доступен для игры.

Ниже приведен список способов открытия того или иного секретного персонажа. Некоторые персонажи не являются отдельными боевыми единицами, а представляют собой продвинутые версии базовых бойцов. Различия между ними – только визуальные.

- Musaido – Three Eye должен достичь уровня 2.
- Giramusaido – Musaido должен достичь уровня 3.
- Marcellus Modify P – Marcellus должен достичь уровня 2.
- Marcellus Modify S – Marcellus должен достичь уровня 3.
- Juidormah Ran – Пройти story mode за Juidormah, уровень которой равен 3 или выше.
- Magoichi Saiga – Провести двести боев в «Vs mode».
- Garant – У вас должен быть сейв от Onimusha 3 Demon Siege.
- Myamoto Musashi – Пройти story mode за пехотинца (Grunt), уровень которого равен 3 или выше.
- Sasaki Kojirou – Пройти story mode за Myamoto Musashi.
- Gogandantess – Пройти story mode за Samanosuke Akechi, Kaede, Grunt и Maeda Keijirou.
- Oda Nobunaga – Пройти story mode за 12 персонажей, доступных изначально.
- Megaman EXE – Пройти story mode за Samanosuke Akechi.
- Megaman EXE Grand Style – Megaman EXE должен достичь уровня 2.
- Megaman EXE Bug Style – Megaman EXE должен достичь уровня 3.
- Megaman Zero – для того чтобы заполучить эту модификацию персонажа Megaman, необходимо собрать три Z-части. Синюю, зеленую и красную.
- Blue Z-part получите после прохождения Phantom Realm 1.
- Green Z-part получите после прохождения Phantom Realm 2.
- Red Z-part будет ждать вас после завершения Story Mode.

После этого победите Megaman Zero в Vs battle.

- Megaman Zero Proto Form – Megaman Zero должен достичь уровня 2.
- Megaman Zero Ultimate Form – Megaman Zero должен достичь уровня 3.

СЕКРЕТНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Их в игре запрятано 99 штук. К ним относится как более совершенное оружие для персонажей, так и разнообразные амулеты, которые персонажи могут одеть для получения специфических особенностей или улучшения базовых характеристик. Есть три пути получения секретных предметов.



В руках героя – lightsabre, то есть световой меч (сабля, если буквально), как у джедаев из «Звездных войн». Секретное оружие, найденное в реальности фантомов.

Первый и самый простой – выменять в магазине, в который персонаж заглянет после окончания «story mode», на собранные «Victory souls».

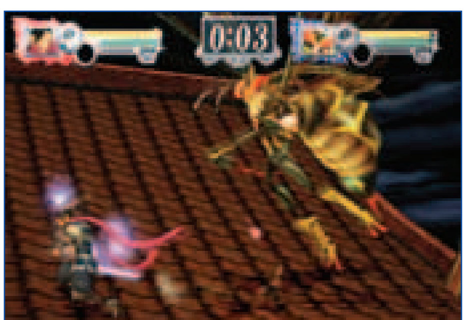
Второй – пройти все этажи в первой и во второй вселенной фантомов (Phantom Realm).

Третий – быстро пройти определенный уровень для определенного персонажа. Старайтесь использовать все три варианта, так как те предметы, что окажутся в одном из вариантов, обязательно отсутствуют в двух других.

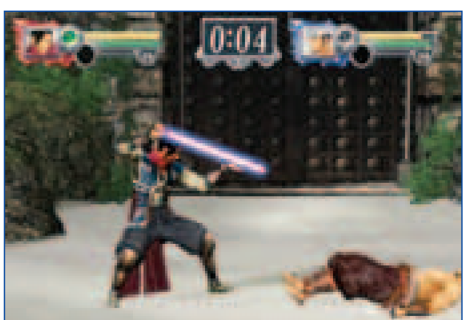
PHANTOM'S REALM

Положительным героям (отрицательным доступ закрыт) после достижения определенного уровня будет предложено посетить вселенные фантомов, в которых находится довольно мощное оружие и обмундирование. Посещать вселенные надо в обязательном порядке, так как это дает возможность приобрести, помимо крутых вещиц, дополнительный опыт и призовых душ на 10-ом (в первой реальности) или 20-ом (во второй реальности) уровнях. Также после прохождения реальности фантомов будет возможность посетить магазин.

Написанное выше – небольшая, но, осмелюсь предположить, самая необходимая часть советов, которые обязательно помогут вам провести вечер за игрой Onimusha Blade Warriors. Удачи! ■



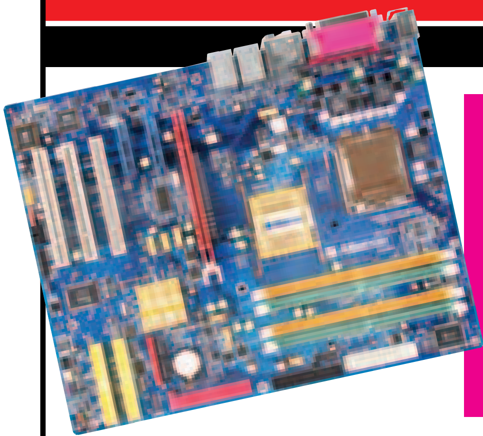
Hecuba – самый легкий босс, убивается быстро, наш рекорд – девять секунд!



Смертельные враги. Последний бой сюжетного режима за каждого – их схватка.



После прохождения Phantom Realm можно очень серьезно прокачать характеристики героев.



НОВЫМ ПРОЦЕССОРАМ – НОВЫЕ ЧИПСЕТЫ

Компания Intel официально сообщила о выпуске нового поколения чипсетов и процессоров форм-фактора LGA775. Как можно догадаться из названия, чипы Pentium 4 LGA775 предназначены для установки в 775-контактный разъем и несовместимы с предыдущими материнскими платами на основе чипсетов i8xx. Основными нововведениями в наборах системной логики i915/i925 являются поддержка двухканальной DDR-2 памяти, слота PCI-Express, а также нового 7.1-канального интегрированного аудиокодека. Что касается самих процессоров, то были представлены модели с частотами от 2.8 до 3.6 ГГц, а также Extreme версия с частотой 3.4 ГГц и кэшем второго уровня объема 2 Мбайт. Цена на нее установлена в районе $999 в партиях от тысячи штук. ■

250 РУБЛЕЙ ЗА ОПТИКУ

Именно по такой цене в самом ближайшем будущем компания АЛИОН, крупнейший российский дистрибьютор компьютерного оборудования, намерена продавать оптические мыши iOne. Эта торговая марка малоизвестна, поскольку долгое время фирма занималась поставкой крупных партий периферийных устройств OEM-заказчикам и только сейчас решила попробовать свои силы на розничном рынке. Столь низкая цена обусловливается вовсе не плохим качеством, а простой комплектацией и большими объемами производства. В дальнейшем возможно расширение ассортимента продукции iOne, с новинками которой мы вас обязательно познакомим. ■



ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ VIEWSONIC

Компания DEPO Computers, довольно известный российский разработчик и производитель компьютерных систем, представила несколько эксклюзивных моделей мониторов ViewSonic, которые будут продаваться только с оптимизированными для домашнего использования системными блоками DEPO Ego. Модели VA521, VA721 и VX750 соответствуют самым строгим мировым стандартам качества и безопасности. VA521 является LCD-панелью начального уровня и имеет размер диагонали 15». VA721 – недорогое 17-дюймовое решение, а VX750 обладает меньшим временем отклика матрицы (16 мс) и имеет цифровой вход. ■



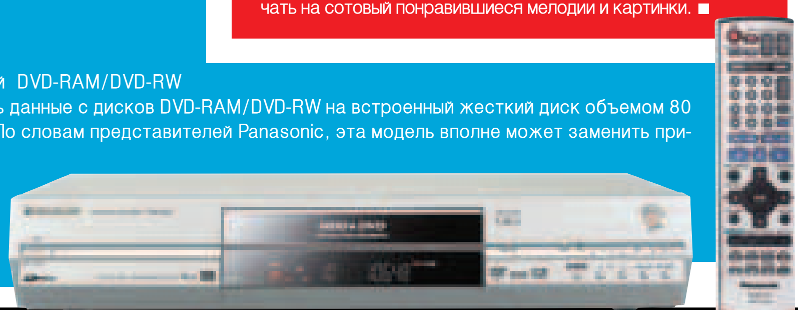
LG ЗАБОТИТСЯ О ПОКУПАТЕЛЯХ GSM



Недавно по адресу Площадь Победы, д. 2, стр. 2 (недалеко от станции метро «Парк Победы») открылся большой фирменный сервис-центр по обслуживанию мобильных телефонов марки LG. 25 инженеров, прошедших стажировку в Корее, производят ремонт в присутствии заказчика. Центр способен выполнять 740 заказов в день, что практически исключает появление очередей: вы сможете прийти и максимум через полчаса уйти с исправленным телефоном. Если же у вас настолько серьезная поломка, что есть необходимость оставить мобильник инженерам, то на это время вам выдадут другой аппарат. По желанию заказчика, за считанные секунды будет установлено новейшее программное обеспечение, а на стоящих отдельно компьютерах пользователь может сам закачать на сотовый понравившиеся мелодии и картинки. ■

DVD-RAM ПЛЕЙЕР ОТ PANASONIC

Компания Panasonic представила новый универсальный DVD-RAM/DVD-RW плейер DMR-E85HEE-S, который позволяет как копировать данные с дисков DVD-RAM/DVD-RW на встроенный жесткий диск объемом 80 Гбайт, так и записывать с него информацию на болванки. По словам представителей Panasonic, эта модель вполне может заменить привычные домашние видеоплееры, так как, обладая умеренной ценой, она дает значительный выигрыш в функциональности. Например, при активированной функции Extended Recording на встроенный жесткий диск можно записать до 142 часов видео. ■

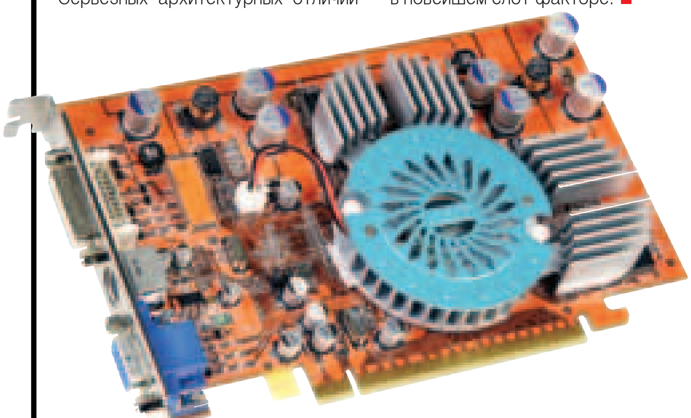


ВНЕШНИЙ И БЫСТРЫЙ

Известнейший тайваньский производитель компьютерного оборудования, компания ASUSTeK, анонсировала новый внешний DVD-RW привод DRW-0804P-D. Его отличительной особенностью является поддержка записи DVD-R дисков на 8x. Для обеспечения высокой скорости передачи данных между драйвом и настольным компьютером используется высокоскоростной интерфейс USB 2.0, также возможно подключение посредством IEEE1394-провода. Для предотвращения сгорания болванки в приводе применяются фирменные технологии FlextraLink и FlextraSpeed, которые автоматически определяют максимальную скорость записи для конкретного носителя. Розничная цена новинки пока не известна, но, вероятно, она будет на уровне цены аналогичных продуктов других компаний. ■

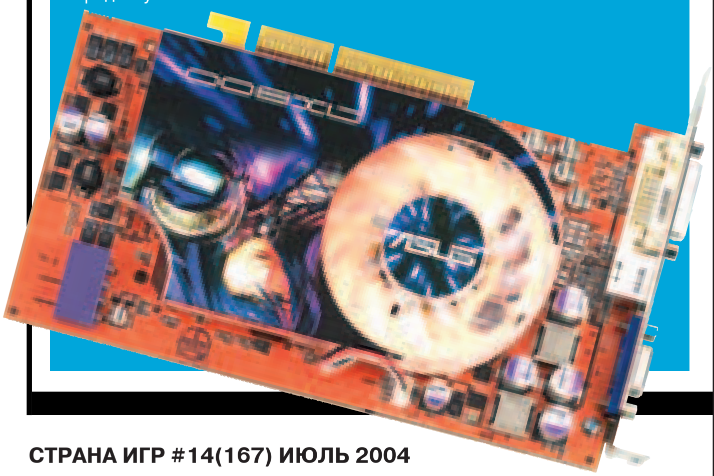
ABIT НЕ ОСТАЛАСЬ В СТОРОНЕ ОТ PCI-E

Нахлынувшая волна новейших видеокарт на чипсетах ATI Radeon с поддержкой шины PCI-Express увлекла за собой и ABIT, которая анонсировала собственную линейку плат: RX300, RX600 и RX800. Эти графические адаптеры являются аналогами обычных AGP-карт ATI Radeon X300, X600 и X800 соответственно. Серьезных архитектурных отличий они не имеют, и вряд ли более быстрая шина PCI Express даст этим платам сколько-нибудь значимый прирост в производительности, но, тем не менее, если вы приобрели самую современную материнскую плату, имеющую на борту разъем PCI-Express, есть смысл доплатить небольшую сумму и купить видеокарту в новейшем слот-факторе. ■



И ASUS ТОЖЕ...

Компания ASUSTeK порадовала пользователей своими решениями на базе чипа ATI Radeon X300/X600 с интерфейсом PCI Express, представив модели под названием Extreme AX600 и AX300. Первая является решением среднего класса, а RX300 – скорее бюджетный вариант. Конечно, точные розничные цены пока неизвестны, так как еще неясно, каким будет спрос на материнские платы с поддержкой PCI Express, без которого продажи новинок ASUSTeK и других компаний вряд ли увеличатся. ■



ОБЗОРНЫЙ ТЕСТ ВИДЕОКАРТ ОТ ATI

МОЛОДЫЕ НАСТУПАЮТ!
НОВЫЕ RADEON'Ы ПРОТИВ СТАРЫХ

Сейчас идет очень активный процесс замены видеокарт старого поколения на более современные. Происходит это на всех ценовых уровнях, начиная от самых распространенных и заканчивая самыми дорогими, топовыми устройствами. Мы взяли только что анонсированные платы ATI Radeon X800XT Platinum Edition (далее просто ATI Radeon X800XT), ATI Radeon X800PRO и ATI Radeon 9550, а также ATI Radeon 9800XT, ATI Radeon 9800PRO и ATI Radeon 9600XT и решили сопоставить их с теми видеокартами, на смену которым они пришли: ATI Radeon 9500, ATI Radeon 9600, ATI Radeon 9600PRO и ATI Radeon 9700PRO. В данном обзоре основное внимание будет уделяться не производителю той или иной видеокарты, как это делается обычно, а самой модели и ее особенностям.

SAPPHIRE RADEON 9500 128 МБАЙТ

Сейчас эту карту практически невозможно найти в продаже. В свое время она была очень популярной, так как путем несложных манипуляций можно было подключить неработающие 4 конвейера рендеринга, превратив тем самым ее в Radeon 9700PRO, хотя и не любой экземпляр можно было таким образом «улучшить». Мы тестировали именно модифицируемый экземпляр. Причем на него пришлось установить кулер от процессора AMD Athlon 1 ГГц (оригинальная модель поставлялась с более слабой системой охлаждения). В результате переделки в нашем тесте модель представляет сразу две видеокарты – ATI Radeon 9500 и ATI Radeon 9700PRO. Обе модели производились на одном ядре – R300, выполненном по 0.15 мкм технологии. В большинстве своем они имеют 256-битную шину памяти, но часто попадаются и 128-битные, причем последние сильно проигрывают более производительным адаптерам. Номинально плата имеет частоты ядра/памяти 275/270 МГц соответственно. Само ядро R300 имеет восемь конвейеров рендеринга, но для модели ATI Radeon 9500 половину специально отключили. Напомним, что при построении трехмерной сцены от их числа зависит количество пикселей, обрабатываемых за такт. Латентность памяти дает небольшой запас по частоте.

Полноценная аппаратная поддержка Direct X 9.0, высокий разгонный потенциал и широкая шина памяти позволяют тестируемому устройству даже сейчас конкурировать с middle-end решениями.

СОВЕТ
Если у вас есть видеокарта со 128 Мбайт памяти и 256-битной шиной, сделанная на основе 9500, или вам предлагают ее б/у вариант, обязательно попробуйте выполнить модификацию.

HIS EXCALIBUR 9550 128 МБАЙТ

С одной стороны, эта модель пришла на смену ATI Radeon 9500 – по крайней мере, об этом говорит название. С другой стороны, она позиционируется производителем как low-end решение с ценой не более $100. Входящая на данный момент именно в этот класс, модель ATI Radeon 9200 постепенно будет исчезать с рынка, вытесняясь 9550.

ATI Radeon 9550 базируется на совершенно новом ядре – RV350LX. Оно сделано по 0.13 мкм технологии и имеет четыре пиксельных конвейера. Частоты ядра и памяти у референсной модели составляют, соответственно, 250 МГц и 400 МГц. Дизайн этой платы полностью совпадает с ATI Radeon 9600, вплоть до размеров кулера. На самом же деле, RV350LX – уже известное ядро RV350 (на нем сделаны ATI Radeon 9600 и ATI Radeon 9600PRO), но с заниженной частотой. С памятью не все так однозначно. Например, у данного экземпляра ее частота такая же, как и у ATI Radeon 9600, то есть 400 МГц, но нам встречались видеокарты на базе ATI Radeon 9550 с гораздо меньшим значением этого показателя. У тестируемой же модели есть еще запас, соответственно, память должна стабильно работать и на 500 МГц.

СОВЕТ
При покупке обязательно спросите у продавца, какая частота и латентность памяти у той или иной модификации 9550-й серии, так как у разных производителей они могут сильно различаться. Чем меньше латентность, тем выше частота памяти, а значит, и производительность.

Производитель утверждает, что попадаются RV350, не работающие на номинальной частоте ATI Radeon 9600, поэтому было решено выпустить RV350LX. Естественно, мы сразу же захотели проверить, так ли это. Для проверки необходимо было разогнать видеокарту, в чем неплохо помогает утилита PowerSrip, а вот более популярная RivaTuner не смогла определить устройство. В результате мы достигли частоты в 375 МГц по ядру и 270 МГц по памяти. А это значит, что либо выход некондиционных чипов RV350 очень мал, и производителю приходится самостоятельно занижать частоты нормальным экземплярам, либо нам очень сильно повезло. Для сравнения с исходными данными мы протестировали разогнанную видеокарту в 3DMark 2003 и получили результат 2829 единиц, что на 41% больше, чем без разгона (и еще остается запас по производительности). Этот результат очень близок к показателям бестселлера своего времени ATI Radeon 9500: он уступает ему не более 5%, в то же время на 20% опережает ATI Radeon 9600 и всего на 10% отстает от ATI Radeon 9600PRO.

На графиках видно, что по сравнению с ATI Radeon 9600 и ATI Radeon 9500 отставание даже неразогнанного экземпляра невелико. Такие показатели производительности вкупе с низкой ценой делают эту карту очень выгодной покупкой.

СОВЕТ
Обязательно попробуйте разогнать ATI Radeon 9550 после покупки – это может дать существенный прирост производительности.

HIS EXCALIBUR 9600 128 МБАЙТ

Сердце этой видеокарты – ядро RV350, о котором уже было сказано выше. Разрядность шины памяти составляет 128 бит, а латентность – 4 нс. Повышенные частоты работы ядра и памяти (по сравнению с ATI Radeon 9550) почти не сказались на тепловыделении. По сравнению с ATI Radeon 9550, производительность в UT2004 выросла в среднем на 13%. В других приложениях показатели примерно одинаковые. Но, с другой стороны, зачем переплачивать, если по более низкой цене можно взять ATI Radeon 9550, которая ничем, кроме памяти, не отличается? Выбор за вами.

HIS EXCALIBUR 9600PRO 128 МБАЙТ

Эта плата также базируется на ядре RV350, как и предыдущая, но имеет более высокие частоты и память с очень низкой латентностью для карт такого класса – всего 2.8 нс. Процессор работает на 400 МГц, а память – на 300 МГц, что серьезно превосходит показатели трех предшественниц. Дизайн этой платы в точности повторяет ATI Radeon 9600XT, даже кулер здесь тоже светящийся, но на чипах памяти радиаторов нет. Преимущество над ATI Radeon 9600 составляет около 25%, зато разница с ATI Radeon 9600XT очень мала, что прекрасно видно на графике. Однако в пользу XT-варианта говорит его более высокий разгонный потенциал.

HIS EXCALIBUR 9600XT 128 МБАЙТ TURBO

Приемлемая цена и хорошая производительность сделали эту видеокарту очень популярной. Модель работает на достаточно новом ядре – RV360, которое, в свою очередь, является эволюционировавшей версией RV350. Основные их отличия – технология

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

test_lab благодарит компанию «OLDI», представительство компании ATI в России и представительство компании ASUS в России за предоставленное для тестирования оборудование.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Материнская плата:	Abit KD7-E на KT333
Процессор:	AMD Athlon XP 3000+ 2.31 ГГц (Barton)
Память:	512 Мбайт DIGMA DDR500
HDD:	Maxtor 6Y120P0 120 Гбайт
Кулер:	Zalman 7000A Cu
Драйверы:	Catalyst 4.5

SAPPHIRE RADEON 9500 128 МБАЙТ

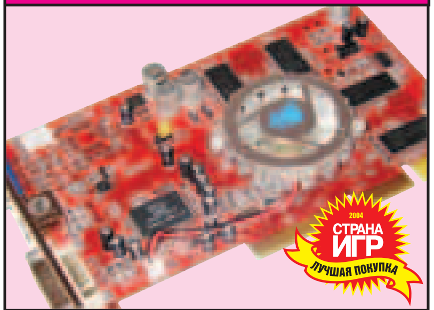


ЦЕНА (У.Е.): 95

★★★★

Ядро:	R300
Объем памяти, Мбайт:	128
Частота ядра, МГц:	275
Частота памяти, МГц:	270 (540)
Техпроцесс, мкм:	0.15
Тип памяти:	DDR
Количество конвейеров:	4
Шина памяти, бит:	256 (128)
Латентность памяти, нс:	3.3

HIS EXCALIBUR 9550 128 МБАЙТ

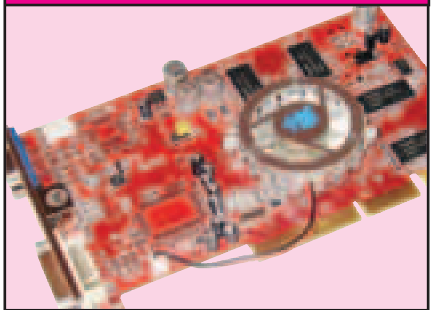


ЦЕНА (У.Е.): 80-90

★★★☆

Ядро:	RV350LX
Объем памяти, Мбайт:	128
Частота ядра, МГц:	250
Частота памяти, МГц:	200 (400)
Техпроцесс, мкм:	0.13
Тип памяти:	DDR
Количество конвейеров:	4
Шина памяти, бит:	128
Латентность памяти, нс:	4

HIS EXCALIBUR 9600 128 МБАЙТ



ЦЕНА (У.Е.): 100

★★☆

Ядро:	RV350
Объем памяти, Мбайт:	128
Частота ядра, МГц:	325
Частота памяти, МГц:	200 (400)
Техпроцесс, мкм:	0.13
Тип памяти:	DDR
Количество конвейеров:	4
Шина памяти, бит:	128
Латентность памяти, нс:	4

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Все карты проходили испытания в трех играх (Unreal 2, Unreal Tournament 2004, FarCry) и в трех разрешениях (1024x768, 1280x1024, 1600x1200), а также проверялись двумя синтетическими тестами (Aquamark 3, 3DMark 2003). Четыре самых производительных видеоплаты тестировались еще и с включенными Антиалайсингом и Анизотропией, иначе им просто не раскрыть весь свой потенциал.

low-k. Это значит, что при производстве использованы так называемые low-k диэлектрики «Black Diamond» (см. врезку).
Разрядность шины данных 128 бит. На платы, как правило, устанавливаются чипы памяти с невысокой латентностью. В результате мы получаем устройство с высокими частотными характеристиками и по ядру и по памяти – 500/300 МГц. Дополнительные 100 МГц по ядру были получены, в частности, благодаря применению low-k диэлектриков. Кстати, поскольку эта карта идентична по дизайну ATI Radeon 9600PRO, можно ориентировочно оценить разницу в тепловыделении ядра с технологией low-k и без нее. Оказалось, что кулер на ATI Radeon 9600XT греется на 1-3 градуса меньше, чем на PRO-варианте. То есть, несмотря на прирост частоты ядра в 100 МГц, тепловыделение не увеличивается – вероятно, за счет применения технологии low-k.
На тестируемой плате производитель сам повысил частоту памяти со стандартных 300 до 325 МГц, а для более стабильной работы на чипы были установлены радиаторы. Данная плата также может похвастать модинговым кулером со светодиодом внутри. По различным данным, ATI Radeon 9600XT хорошо поддается разгону, попадаются даже варианты, у которых частоту ядра удается увеличить до 620 МГц без какого-либо изменения системы охлаждения. Но даже при стандартных для этой платы частотах большинство игр идет без задержек при разрешении 1600*1200, в чем можно убедиться, посмотрев на график, где количество fps остается на играбельном уровне везде, кроме FarCry.
HIS Excalibur 9600XT 128 Мбайт Turbo полностью отрабатывает свои деньги и является достаточно выгодной покупкой.

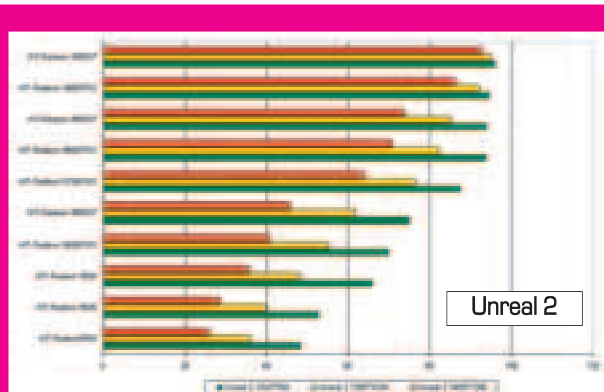
СОВЕТ
Перед покупкой обязательно узнайте частоту памяти выбранной видеокарты, так как этот параметр может значительно различаться у видеокарт на базе ATI Radeon 9600XT (от 275 до 325 МГц).

ПОДСИСТЕМА ПАМЯТИ

Производительность подсистемы памяти зависит от двух параметров: ширины шины памяти (разрядность – 256 или 128 бит) и ее частоты (МГц), от которых, в свою очередь, зависит скорость заполнения сцены. Разрядность определяет количество бит, способных одновременно проходить по шине памяти, а частота – скорость передачи данных по шине. Частота работы памяти связана с ее латентностью. Видеокарты с быстрой подсистемой памяти дают более высокие результаты в тестах и играх. Объем памяти, установленный на видеоакселераторе (128 Мбайт и 256 Мбайт), мало влияет на производительность в современных играх (до 5%).



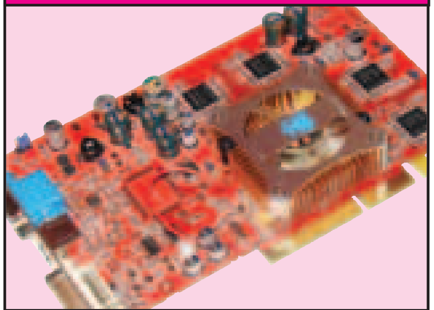
ATI Radeon X800XT не сбрасывает FPS, несмотря на высокие разрешения.



На стандартном для 17" CRT-монитора разрешении (1024x768) 4 топовые карты дают сходные результаты.

ОБЗОРНЫЙ ТЕСТ ВИДЕОКАРТ ОТ ATI

HIS EXCALIBUR 9600PRO 128 МБАЙТ

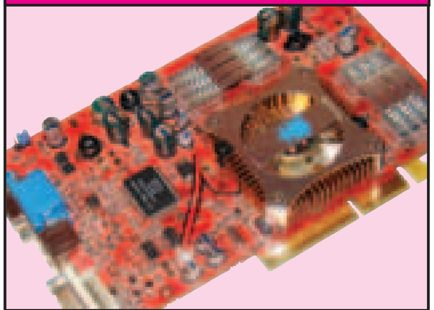


ЦЕНА (У.Е.): 145

★ ★ ★ ★

Ядро:	RV350
Объем памяти, Мбайт:	128
Частота ядра, МГц:	400
Частота памяти, МГц:	300 (600)
Техпроцесс, мкм:	0.13
Тип памяти:	DDR
Количество конвейеров рендеринга:	4
Шина памяти, бит:	128
Латентность памяти, нс:	2.8

HIS EXCALIBUR 9600XT 128 МБАЙТ TURBO



ЦЕНА (У.Е.): 181

★ ★ ★ ★

Ядро:	RV360
Объем памяти, Мбайт:	128
Частота ядра, МГц:	500
Частота памяти, МГц:	325 (650)
Техпроцесс, мкм:	0.13 low-k
Тип памяти:	DDR
Количество конвейеров:	4
Шина памяти, бит:	128
Латентность памяти, нс:	–

SAPPHIRE RADEON 9700PRO 128 МБАЙТ



ЦЕНА (У.Е.): 252

★ ★ ★ ★

Ядро:	R300
Объем памяти, Мбайт:	128
Частота ядра, МГц:	325
Частота памяти, МГц:	310 (620)
Техпроцесс, мкм:	0.15
Тип памяти:	DDR
Количество конвейеров:	8
Шина памяти, бит:	256
Латентность памяти, нс:	3.3

SAPPHIRE RADEON 9700PRO 128 МБАЙТ

Как уже говорилось, эта видеокарта сделана на одном ядре с ATI Radeon 9500 и отличается от него большими частотами и наличием четырех дополнительных конвейеров рендеринга. В настоящем тесте такую плату, ввиду их дефицитности, заменил модифицированный ATI Radeon 9500 со 128 Мбайт. Частоты ядра и памяти составляют, соответственно, 325 и 310 МГц. Для работы на повышенных частотах был установлен более высокопроизводительный кулер, но мы протестировали ее при номинальных для ATI Radeon 9700PRO частотах. Плата показала достаточно конкурентоспособные результаты. На графиках отчетливо видно, что проигрыш ATI Radeon 9800XT составляет не более 30%, а преимущество над ATI Radeon 9600XT составляет 15-20%.

Так что если у вас уже есть ATI Radeon 9700PRO, то менять его имеет смысл только на видеокарту серии ATI Radeon X800. Денежные вливания при покупке ATI Radeon 9800XT будут огромны, а прирост производительности получите не такой уж и большой.

GIGABYTE RADEON 9800PRO 256 МБАЙТ

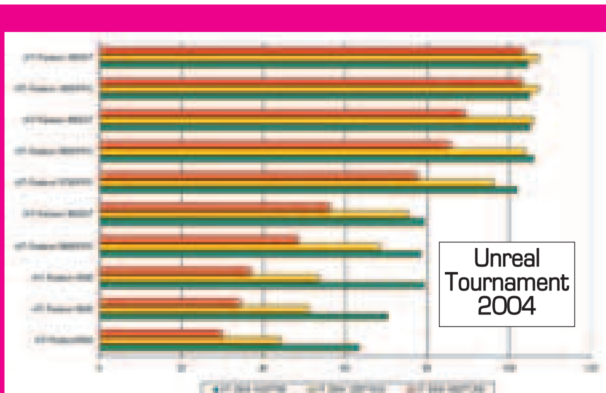
ATI Radeon 9800PRO делается на ядре R350, которое практически полностью повторяет R300. Все изменения идут на уровне драйверов, которые открывают новые возможности. Зато дизайн платы переработан, а напряжение на ядре поднято, благодаря чему стало возможным ставить более высокие частоты. Основные же параметры остались прежними. На данной плате установлено 256 Мбайт памяти, что для видеокарты этого уровня является излишеством, так как повышение производительности составляет не более 5%, а вот стоимость повышается на $100-$120. Частоты платы составляют 380 МГц по ядру и 350 МГц по памяти, причем на данной модели установлена память не DDR-1, а DDR-II. Как видно из результатов тестов, в сравнении с ATI Radeon 9600XT, преимущество часто составляет более чем 40%, а в 3DMark 2003 рассматриваемая модель опережает ATI Radeon 9700PRO на 20%. Видеокарты, основанные на ATI Radeon 9800PRO, в последнее время сильно подешевели. Сейчас ускоритель такого класса можно найти за $230-$250, зато его производительность очень высока.

ТЕХНОЛОГИЯ LOW-K

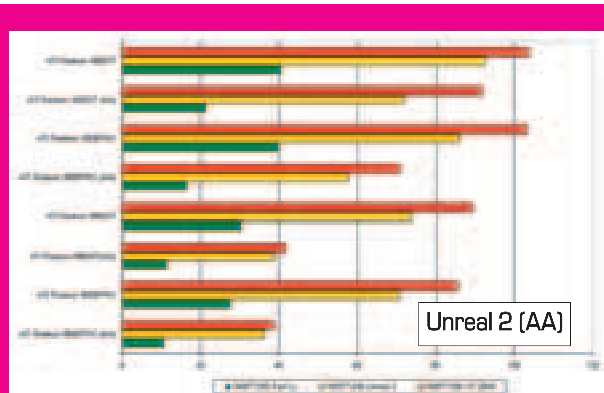
Это диэлектрики с очень низким коэффициентом диэлектрической проницаемости. А чем меньше этот показатель, тем быстрее транзисторы, в состав которых входит диэлектрик, могут переключаться из одного состояния в другое, что влияет на производительность ядра. Кроме того, применение таких материалов уменьшает тепловыделение.

СОВЕТ

Не стоит покупать карту с 256 Мбайт памяти, это не оправдывает денежные затраты. Разница в производительности составит не более 5%, а переплата может достигать $100.

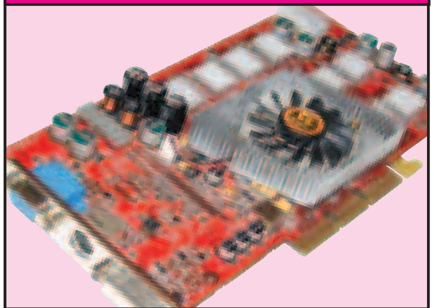


Ускорители предыдущего поколения отстают примерно на 20%.



При включении Антиалайсинга и Анизотропии (AA) разрыв между Radeon X800XT и Radeon X800PRO увеличивается.

GIGABYTE RADEON 9800PRO 256 МБАЙТ

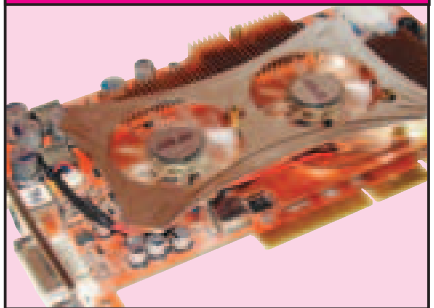


ЦЕНА (У.Е.): 364

★ ★ ★

Ядро:	R350
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	380
Частота памяти, МГц:	350 (700)
Техпроцесс, мкм:	0.15
Тип памяти:	DDR-II
Количество конвейеров:	8
Шина памяти, бит:	256
Латентность памяти, нс:	2.8

ASUS A9800XT 256 МБАЙТ

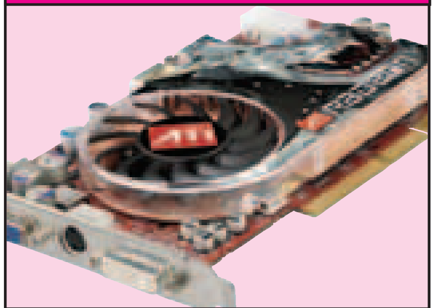


ЦЕНА (У.Е.): 451

★ ★ ★ ★

Ядро:	R360
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	412
Частота памяти, МГц:	364 (728)
Техпроцесс, мкм:	0.15
Тип памяти:	DDR
Количество конвейеров:	8
Шина памяти, бит:	256
Латентность памяти, нс:	2.5

ATI X800PRO 256 МБАЙТ



ЦЕНА (У.Е.): 530

★ ★ ★ ★ ☆

Ядро:	R420
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	475
Частота памяти, МГц:	450 (900)
Техпроцесс, мкм:	0.13 low-k
Тип памяти:	GDDR-3
Количество конвейеров:	12
Шина памяти, бит:	256
Латентность памяти, нс:	2

ASUS A9800XT 256 МБАЙТ

Плата сделана на ядре R360, которое ничем существенным от R350 не отличается, а следовательно, и от R300 тоже. Значительно повышена частота ядра, из-за чего потребовалось еще более мощное охлаждение. Кулер представляет собой массивный медный радиатор с двумя вентиляторами, которые, кстати, тихо работают. Стоимость решений на базе ATI Radeon 9800XT еще достаточно высока, поэтому стоит подождать снижения цен в связи с выходом серии ATI Radeon X800. По результатам тестов, прирост производительности по сравнению с ATI Radeon 9800PRO – около 10%, что не соответствует существующей разнице в цене. Зато проигрыш по сравнению с ATI Radeon X800PRO составляет уже около 50%.

ATI X800PRO 256 МБАЙТ

Платы на базе ATI Radeon X800PRO основаны на ядре R420. В отличие от R360, это не эволюция предыдущего ядра, а полностью новый чип. R420 для версии ATI Radeon X800PRO имеет 12 конвейеров рендеринга, сделан по 0.13 мкм технологии с применением low-k и поддерживает память нового типа – GDDR-3, которая отличается высокими частотами и пониженным тепловыделением. Несмотря на столь высокую скорость работы, карта греется в разумных пределах. Также хотелось бы отметить, что адаптеры Radeon X800PRO, как и Radeon X800XT, будут делаться только самой ATI. А сторонние производители смогут лишь изменять их систему охлаждения (только после сертификации у ATI) и, возможно, масштабировать карты по частотам. Производительность новой платы превышает показатели Asus A9800XT примерно в полтора раза – это очень высокий результат. Как можно видеть на графиках, эта характеристика ограничена лишь возможностями процессора. Осталось только добавить, что с помощью определенных аппаратных модификаций некоторые экземпляры можно переделать в ATI Radeon X800XT. Учитывая большую разницу в производительности с ATI Radeon 9800XT и гораздо меньшую разницу в цене, надо сказать, что карты на базе ATI Radeon X800PRO являются достаточно выгодной покупкой, хотя 500 долларов есть далеко не у каждого геймера.

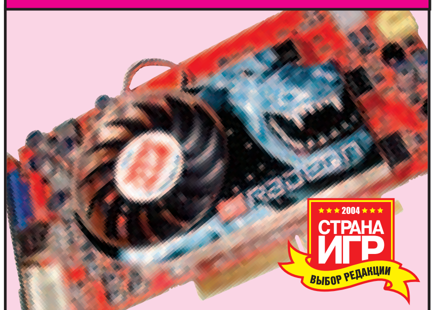
СОВЕТ

Поскольку все карты серии X800 производятся самой ATI, при покупке имеет смысл ориентироваться только на цену, особо не задумываясь о производителе. Систему охлаждения на глаз оценить нелегко.

ATI X800XT 256 МБАЙТ

Эта видеокарта отличается от предыдущей повышенными частотами ядра и памяти и дополнительными четырьмя конвейерами, что позволило повысить производительность на 30% по сравнению с ATI Radeon X800PRO. Изучив графики производительности, вы сможете убедиться, что эта плата имеет просто рекордную производительность, которая почти всегда ограничена возможностями процессора. Модель изначально создана для игры на максимальных разрешениях – 1600x1200 или 1280x1024 с максимальными настройками. Подтверждение этому вы можете увидеть на графиках: падение производительности становится ощутимым лишь на разрешении 1600x1200 с включенными антиалайсингом и анизотропией. К сожалению, карту пока нельзя найти в магазинах, хотя на данный момент она определенно является абсолютным лидером в линейке ATI. ■

ATI X800XT 256 МБАЙТ



ЕЩЕ НЕТ В ПРОДАЖЕ

★ ★ ★ ★ ☆

Ядро:	R420
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	520
Частота памяти, МГц:	560 (1120)
Техпроцесс, мкм:	0.13 low-k
Тип памяти:	GDDR-3
Количество конвейеров:	16
Шина памяти, бит:	256
Латентность памяти, нс:	1.6

Редакция приносит извинения, так как в материале: «Видеоплаты – лучшее из лучших» («Страна Игр» №11(164) 2004), была допущена ошибка. Награды распределены следующим образом: ASUS A9800XT 256 Мбайт – «Лучшая покупка», Gigabyte GeForce FX 5950 Ultra 2004 GT Edition 256 Мбайт – «Выбор Редакции».

ВЫВОДЫ

Новые видеокарты показали себя с наилучшей стороны. ATI Radeon 9550 очень порадовала своими возможностями по разгону и низкой ценой: она будет достойной покупкой для бюджетного компьютера. За эти особенности мы даем ей награду «Лучшая покупка». ATI Radeon X800XT, как самое мощное устройство сегодняшнего теста, становится «Выбором редакции». Платы на новых процессорах ATI Radeon X800PRO и ATI Radeon X800XT показали великолепные результаты, в полтора раза обогнав бывшего лидера hi-end класса. Благодаря этим устройствам производительность видеоподсистемы вышла на более высокий уровень.

А ЛЮДИ КАК БОГИ

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
АРТЕМ ШОРОХОВ,
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ



Продолжая слегка запоздалое наступление на российский рынок, MC Entertainment выпускает на DVD и VHS поставленный режиссером Хироаки Года пятисерийный OVA-цикл «Моя богиня». Для кого-то это возможность еще раз окунуться в приключения Кэйити и Верданди, а кто-то откроет их для себя впервые. Так или иначе, издателя можно поздравить с удачным выбором: из всех романтических аниме-сюжетов этот видится самым значимым. Более того, в рамках своего жанра – даже необычным. А ведь золотые буквы на скрижалях народной любви так просто не появляются: одна только манга Кескэ Фудзисимы, давшая жизнь этому фильму в 1993 году, издается уже шестнадцать лет.

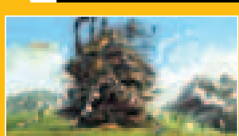
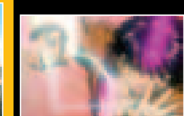
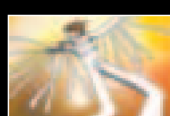
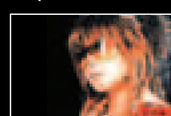
«МОЯ БОГИНЯ»
(AA MEGAMI-SAMA)
Режиссер Хироаки Года, 1993
Российский издатель: MC Entertainment; 5 эпизодов на двухслойном DVD или в боксе с двумя VHS-кассетами
НАШ РЕЙТИНГ: ★★★★☆

Так что такое «Моя богиня»? Интересная манга? Удачная экранизация? Нечто другое? Однозначного ответа я не дам. Возможно, потому, что не могу относиться к ней беспристрастно. Ведь когда-то очень давно именно с нее все и началось. Сейчас с высоты той горы, куда заводит постоянная журналистская практика, видна излишняя простота сюжета и вцепляются острыми коготками в ресницы заезженные штампы... Но воскликнуть – такое пошлое – «Сколько можно?» не получается. Это – как детская любовь. Черт, это и есть детская любовь. Первая. Настоящая.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру, помимо трейлера новой работы Миядзаки-сана, вы найдете фэнский клип Confessions of a Goddess с видеорядом из аниме «Моя богиня»; забойный клип Don't Stop the Rock; музыкальное видео на композицию Samurai Drive японской поп-исполнительницы Hitomi.

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

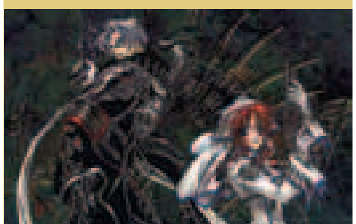
Только на нашем DVD-приложении вы найдете свежайший двухминутный трейлер Howl's Moving Castle – следующего фильма прославленного Хаяо Миядзаки, автора «Унесенных призраками»!

SUPER Short News Turbo EX Edition

ПО ИНФОРМАЦИИ сайта Anime News Network (http://www.anime-newsnetwork.com/), режиссер Хироаки Года подтвердил, что готовящийся к выходу сериал Aa Megami-sama станет прямым продолжением OVA, удостоившихся рецензии в сегодняшнем выпуске нашей рубрики.

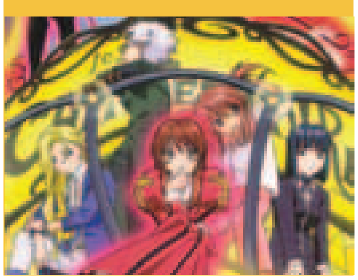


ТЕЛЕКАНАЛ FUJI TV объявил о совместном со студией Gonzo производстве полнометражной аниме-адаптации романа Миюки Миябэ Brave Story. Права на международный прокат фэнтезийного приключенческого фильма получила компания Buena Vista International. Японская премьера намечена на лето 2006 года.

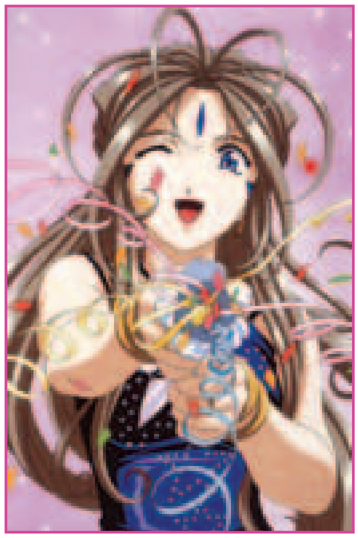


ТАКЖЕ СТУДИЯ GONZO в ближайшем будущем займется экранизацией популярной постапокалиптической книжной драмы Trinity Blood.

20 ОКТЯБРЯ Sega и компания Pony Canyon выпустят первую OVA из нового, четвертого цикла Sakura Wars, Le Nouveau Paris. Второй эпизод увидит свет в декабре, третий появится в марте 2005 года.







Может быть звучит необычно, но я ставлю «Мою богиню» на одну полку с любимыми мелодрамами прошлых лет. «Призрак», «Неспящие в Сиэтле», «Когда Гарри встретил Салли». Все это – каноны, растерзанные последователями на пухлую коллекцию «изящных ходов» и «удачных находок». На этой ноте даже Love Hina кажется едва ли не плагиатом. Впрочем, Кэн Акамацу одумался вовремя; и хоть «антенны» из прически Нару никуда не делись, в поздних набросках манги Кэйтаро все же перестал напоминать Кэйити. Мотоцикл с коляской тоже пропал. Впрочем... Пусть их! Пускай молодежь блестит эрудицией и блистает острым словом. Мы знаем, где – настоящее.

Что же рассказать вам? Ведь наверняка хватает тех, кто не видел, не сопереживал. Итак. Обычный (обычный ли?) парень, студент, как-то встретил... богиню. Да не простую – скандинавскую, настоящую Верданди – одну из трех вещих норн, плетущих нить Судьбы. А, да что там рассказывать! Семнадцать лет – самое время встречать богинь. Самое время катать их на лодке по бескрайнему океану, смущаться, краснеть, ввязываться в сомнительные споры и выполнять все те дурацкие советы, от которых просто распирает «старших товарищей»... С кем не бывает? Первая половина сюжета искрит простым подростковым счастьем. Лишь для того, чтобы испытать его. Скажите, каковы ощущения, когда чувства попадают под запрет? Когда любовь (да, именно любовь, а не ее комичные поиски, которыми славны другие анимешные сюжеты на этот мотив) становится чем-то, за что нужно бороться, что мало найти – нужно еще уметь сохранить. Ох уж эти родители. Ох уж эти обстоятельства. Нет-нет, и магия, и взрывы – все на месте, утрите пот со лба. Просто они – лишь метафора. Способ в который раз ощутить, что «удивительное рядом». Понимаете, о чем я?



Большинство почитателей ищут в этой истории божественное – вгрызаются в скандинавские источники, считают корни Иггдрасиля... Иными словами, пытаются отыскать то самое «второе дно» в череде символов и знаков северной мифологии. Для них истина там. Я склонен к другой крайности, ищу человеческое. Настойчиво тяну персонажей из мира Нифльхейма в мир людей, наш с вами. И, должен признать, получается не хуже. Ведь бог ли ты, человек ли, но ты – здесь. Ты один из нас. Так и отношения Кэйити и Верданди – не отношения Человека и Бога, а отношения «всего лишь» двух влюбленных. Судьба,

ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» совместно с компанией MC Entertainment разыгрывает диск с мини-сериалом «Моя богиня». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 сентября.

Вопрос:

На какой платформе не выходила игра по вселенной «Моя богиня»?

1. PC FX
2. Dreamcast
3. Famicom

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме Comic Party получает Ксения Проскурина из Санкт-Петербурга: известнейшая японская арт-студия носит название CLAMP.



Становление, Долг – понятия, близке каждому из нас, потому-то именно каждый и способен понять этих двоих. Поверьте, Верданди в большей степени человечна, нежели многие люди, она отнюдь не противопоставлена нашему миру, она и есть наш мир! «Иностранка»... Земля и Небеса – лишь разные страны, граница проведена лишь на карте. И в нашем сознании. И когда вся веками накопленная шелуха условностей будет распознана именно как шелуха – оковы послушно соскользнут. Казалось бы, как просто! Но к пониманию этого герои идут на протяжении всего сюжета – Орфей и Эвридика – неуверенными шагами, порой спотыкаясь, однако – идут. Не оглядывайся, Орфей! И Эвридика навсегда станет твоей. Твоей богиней.

Зачем тогда обман, все эти кружева? Меняется только бэкграунд; проблемы, средства, цели – все остается таким же. Разница в том, что простые истины, те самые, что каждый постигает сам, здесь волшебным образом приобретают вид сказочного приключения. Красивого. Чуть-чуть смешного. Грустного. И наконец – оптимистичного. Зачем? На этот вопрос вы должны ответить сами. Но – уж точно не затем, чтобы в телефонных справочниках появилась запись о Службе Божественной Помощи; помните слова Верданди – богини помогают лишь некоторым. Это – не для всех. Пропорции коктейля – для каждого свои; даже вы сами, в который раз пересматривая «Богиню», можете заметить – акценты сместились. Вы ли повзрослели? Жизнь ли переменилась? А может, у вас уже есть своя богиня? Уверен, что так. Будь все иначе, вам и не следовало бы это смотреть. ■

СКАНДИНАВСКИЙ ПАНТЕОН

«ЭТО НЕ ГАРЕМ, А ОБЫЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВТОРОГО ПЛАНА!»

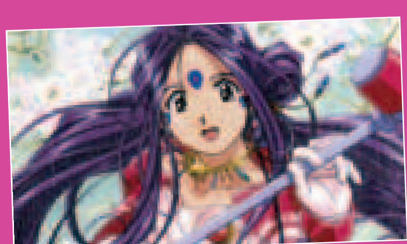
В первую очередь «Мою богиню» отличает неканонический, в сравнении с заполонившей аниме-рынок «гаремной романтикой», подход к сюжету. Во-первых, как уже упоминалось, герой не ищет свою любовь среди десятка-другого подручных дам, а уже с самого начала целенаправленно строит отношения с избранницей. Во-вторых, девушки его окружают не совсем обычные. Они – скандинавские богини Урд, Верданди и Скульд, три вещие норны, чьими обязанностями является определять Судьбу.



■ Имя Верданди переводится как «становление», она – норна настоящего, чья судьба странным образом переплетена с судьбой Кэйити. Нить судьбы настоящего наиболее эластична – мы сами определяем происходящее, оперируя прошлым и создавая будущее. В то же время Верданди – самый хрупкий и уязвимый персонаж, без поддержки Кэйити и сестер ей пришлось бы туго.



■ Урд – норна прошлого, «судьба». Старшая из сестер обладает знанием, но применяет его с трудом, уступая в умениях и Скульд, и Верданди (недаром она предстает как богиня второго ранга с ограниченной лицензией). Однако опыт немаловажен и даже нужен, без Урд невозможно представить себе сюжета «Богини».



■ Скульд, младшая – «долг», норна будущего. Талантливая капризная девочка, неотделимая от настоящего. Скульд боготворит Верданди и живет в постоянной конфронтации с Кэйити и Урд. Ее путь – постоянный эксперимент, неизменное «от противного», бесконечное «назло». Только так формируется будущее.

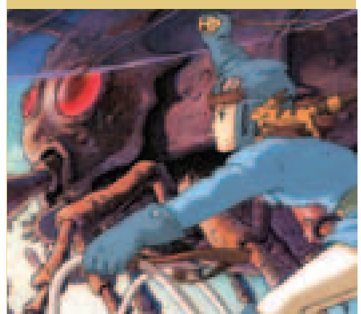
Super ShortNews Turbo EX Edition

▶ **В ИНТЕРВЬЮ САЙТУ** Anime on DVD (http://www.animeondvd.com/) один из редакторов издательства Marvel сообщил, что четверка художниц CLAMP дала согласие поработать над неназванным пока персонажем, правами на которого обладает издательство. Детали проекта пока не разглашаются.



▶ **НАЧИНАЯ С СЕНТЯБРЯ** после многолетнего перерыва в журнале Afternoon Magazine будет возобновлен регулярный выход манги Gunsmith Cats художника Кэньити Соноды.

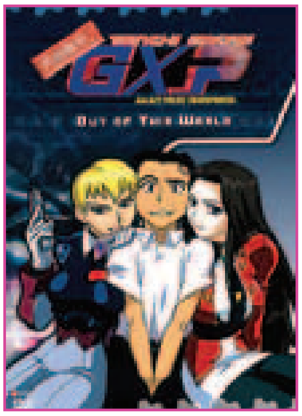
▶ **ПО НЕПРОВЕРЕННОЙ** информации, дата релиза первозонных DVD с фильмами Хаяо Миядзаки («Навсикая из долины Ветров», «Мой сосед Тоторо» и «Порко Россо») передвинута с конца августа текущего года на начало 2005 года. Коллективно скорбим.



▶ **ПРЕСС-СЛУЖБА** японского Национального Музея Искусств подтвердила факт обнаружения старейшего фильма, соединяющего традиционную анимацию с фотографиями – лента Kemuri Kusa Monogatari («История курительной травы») снята пионером японской анимации Нобуро Офудзи (1900–1961 гг.) в 1924 году. Трехминутный немой фильм пополнил коллекцию музея. Техника комбинированных съемок, использованная режиссером, была к тому времени хорошо известна в США, но до последнего момента считалось, что в Японии таких фильмов не снимали. Характерно, что вместо листов целлулоида Офудзи использовал обычную бумагу.

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)



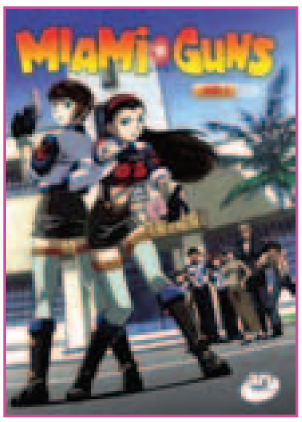
TENCHI MUYO! GXP VOL. 1

Режиссер Синьити Ватанабэ, 2002

★★★★☆



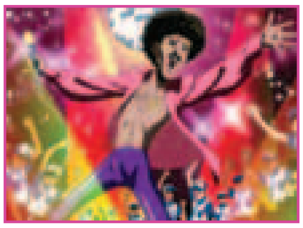
Перед нами характерный спин-офф, ответвление от «генеральной» сюжетной линии известного сериала, когда несколько знакомых персонажей помещены в новый антураж (пример – «Крестовый поход» во вселенной «Вавилона-5»). В мире Tenchi Muyo уже столько всего произошло, что комедийные ужимки слушательниц академии Галактической Полиции не воспринимаются как нечто чужеродное, благо верховодит этим капустником режиссер истерически веселых Excel Saga и Puni Puni Poemy. Ватанабэ-сан отлично знает, как загладить хорошей шуткой не только недостачу бюджета, но и весьма своеобразную манеру рисунка дизайнера персонажей Ацуси Окуды. Радует, что при совсем прозрачной связи с оригинальным сериалом у Tenchi Muyo! GXP хватает пороху, чтобы не скрыться в однородной пучине произведений «по мотивам». ■



MIAMI GUNS VOL. 1

Режиссер Тадаси Кодзан, 2000

★★★☆☆



Полицейскую тематику продолжает вроде бы приключенческий боевик, чьи авторы тоже не принимают своих персонажей всерьез. Действие происходит в Майами, где чуть ли не самый высокий уровень преступности в Штатах, оружием обвешан каждый прохожий и его собака, а на базе одного из участков собралась самая экстравагантная команда служителей закона, которую только можно вообразить. Как вам девочка, работающая в группе захвата исключительно потому, что приходится дочкой миллионера и может себе позволить буквально все что угодно? Или шеф, щеголяющий прической афро? Как тут не вспомнить хрестоматийных Махоуни, Таклберри, Хайтауэра и коменданта Лассарда! «Полицейская академия» с поправкой на аниме – так вполне можно охарактеризовать легковесную экшн-комедию, где освобождения заложников, погони и перестрелки на каждом шагу перемежаются гэгами и карикатурными сценками. ■



GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX VOL. #01

Режиссер Кэндзи Камияма, 2002

★★★★★



Наконец-то состоялся англоязычный дебют сериала, чей первый сезон (сейчас на японском телевидении идет показ второго, Second Gig) останется в истории аниме как одна из наиболее дорогостоящих телепостановок, где масштаб применения CG-технологий прямо пропорционален количеству затронутых проблем, которые неизбежно станут актуальными в ближайшем будущем. Закулисная панорама оперативной «кухни» спецподразделения 2030 года увлечет в равной степени любителей хорошего детектива, ценителей «твердой» научной фантастики и просто тех, кто желает краешком глаза заглянуть чуть дальше в двадцать первый век. С полнометражными фильмами Мамору Осии GitS:SAC связывает лишь подборка персонажей, сериал можно считать альтернативным кинолентам повествованием. ■

РАСШИРЕНИЯ К

РУКОВОДСТВО ПО СПАСЕНИЮ ИГРОВОЙ КОНСОЛИ



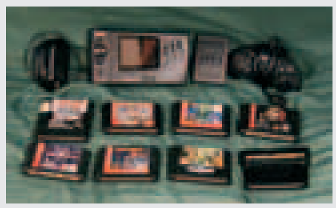
СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

Есть на свете приставка, для которой были выпущены самые невероятные аксессуары и расширения, и имя ей – Sega Mega Drive. Но если аксессуары предназначены для улучшения геймплея или часто поддерживались лишь в очень ограниченном количестве игр, то расширения предполагали новый уровень возможностей, ведь они добавляли абсолютно новые процессор и графическую подсистему. Сегодня речь пойдет о двух расширениях, которые наделали немало шуму на рынке, но остались невостребованными.

МЕГАПРИВОД

Посетители выставки Tokyo Toy Show 1991 сгрудились вокруг стенда компании Sega. Производитель самой популярной за пределами Японии приставки Sega Mega Drive демонстрировал свою новую разработку – консоль Mega CD. Несмотря на наличие на рынке первой системы, базирующейся на компакт-дисках – CD-дополнения к Turbo Grafx 16 – в своем успехе Sega не сомневалась. И правда – в одной Японии за первый год разошлось более ста тысяч экземпляров. Вот только цена изрядно кусалась – сумма в 49.800 йен (около трехсот долларов) за расширение казалась слишком большой. Тем не менее, издатели игр обратили свой взор на возможности Mega CD: учитывая объем носителей, в игру можно было запихнуть кучу видеороликов. Но и у этой благоухающей розы оказались шипы – качество воспроизводимого на экране видео оставляло желать лучшего. Как ни странно, это никого не остановило. Sega начала широкомасштабное переиздание хитов с добавлением музыки в формате CD Audio и видео- или анимационных вставок, иногда даже расширяя геймплей новыми уровнями или персонажами. Увы, не помогло – геймеры не хотели платить деньги за игры, которые они уже не раз прошли на обычном Mega Drive. Тогда Sega решилась на уже проверенный шаг: в 1992 году было объявлено о выпуске Sonic CD. Думаю, не надо описывать тот ажиотаж, который возник после выхода игры. Продажи поднялись, но – увы – ненадолго. Заодно и извечный противник Sega – компания Nintendo, инициировала кампанию в прессе с резкой критикой в адрес игр, выпускаемых для Mega CD. Мол, там и жестокости вагон, и кровищи по колено, да и вообще это именно Sega виновата, что дети видят насилие на экранах. В ответ Sega создала совет VRC, выставляющий всем играм определенную оценку, которая гарантировала отсутствие или наличие в игре насилия и жестокости. Это, кстати, была первая в мире попытка вообще классифицировать игры по «взрослости». Как бы то ни было, с 1993 года началось падение

РУЧНОЙ БРОДЯГА



Очередная серия экспериментов, проведенная компанией Sega над своим шестнадцатибитным детищем, привела к выпуску в октябре 1995 года консоли Sega Nomad по цене в $180. Это был увесистый кирпич, состоящий из аналогичной Mega Drive 2 начинки, кнопок управления, очень маленького экрана и надстройкой на шесть батареек типа АА (также прилагался обычный адаптер и шнур для подключения к телевизору). Так как Номад поедал энергию со скоростью «комплект за три-четыре часа», приходилось пользоваться аккумуляторами. Но и здесь возникали проблемы: нормальное устройство не может заряжать одновременно все шесть аккумуляторов, поэтому полной зарядки приходилось ждать по восемь часов. Впрочем, можно было использовать и сменный комплект, что и делал ваш покорный слуга. Увы, но батарейки, цена и естественное старение 16-битных приставок привели Sega Nomad к краху. Правда, изредка я все-таки езжу с ним в метро – пугаю нервных старушек непонятным устройством с мелькающим экранчиком и большими кнопками.

MEGA DRIVE 2

СПЕЦИФИКАЦИИ MEGA CD

Новое по сравнению с Mega Drive:
10 звуковых каналов, дополняющих звуковой процессор самой приставки. Новые возможности работы со спрайтами (аналогично знаменитому Mode 7 в SNES).
Центральный процессор:
- Motorola 68000 @ 12.5 МГц

Графическая подсистема:
- 6 Мбит RAM
- 512 Кбит PCM Waveform Memory
- 128 Кбит памяти кэша CD-ROM
- 64 Кбит памяти для сохранения данных
- 64 цвета, как и в MegaDrive

При использовании технологий Cinepak и TruVideo:
- От 128 до 256 цветов
- Смена размера экрана от четверти до полного

Носитель:
- Около 500 Мбайт данных (62 минуты CD-Audio)
- Черно-белое видео на четверть экрана – до 4 часов
- Цветное видео на четверть экрана – до 45 минут
- Скорость чтения – 150 Кб/с

СПЕЦИФИКАЦИИ SEGA 32X

Центральный процессор:
- Сдвоенный Hitachi (SH2) 32-битный RISC-процессор
- Тактовая частота: 23 МГц 40 MIPS

Сопроцессоры:
- Motorola M68000, Zilog Z80, Genesis 32X VDP

Графическая подсистема:
- Выведение на экран до 50000 текстур, возможность работы с полигональными объектами
- 32768 цветов одновременно на экране

Память:
- 512 Кбит RAM в дополнение к основной памяти Mega Drive

Звук:
- Чип стерео-PCM
- Два дополнительных канала (если считать с Mega CD, то получится всего 14 каналов)

Носитель:
- Картриджи, совместимые со всеми моделями Megadrive, картридж JVC Wondermega может хранить постоянные данные (например, сохранения)



Mega CD – из тех консолей, что до сих пор могут заставить сесть за джойстик. Хитов вроде Shining Force CD и Lunar вполне достаточно для того, чтобы принять решение о покупке стареньκой, но все еще живой системы.

продаж Mega CD, а в 1996 году они и вовсе прекратились одновременно с остановкой производства этого необычного расширения.
Mega CD существовала в двух вариантах – Mega CD/Sega CD и Mega CD 2. В первом случае привод компакт-дисков помещался под приставкой, во втором случае это была целая платформа, «принимающая» на себя Mega Drive 2 с помощью специального порта в приставке (он же использовался для модема в японской версии).

ТРИДЦАТЬ ДВА ДУБА

Сразу после православного Рождества, 8 января 1994 года, президент компании Sega Хаяо Накаяма приказал выпустить к следующему, но уже католическому, Рождеству новую приставку. Он считал, что компании требуется полноценная 32-битная приставка, схожая по возможностям с аркадными автоматами Sega, использующая в качестве носителей информации картриджи. В дальнейшем проект, получивший название Project Mars, претерпел изменения (предполагалось сделать расширение для Mega Drive 2) и был отдан для разработки американскому подразделению – Sega of America. А сами японцы начали создание аналогичной приставки, но с CD-приводом под кодовым названием Project Saturn.
В середине 1994 года Sega начала распространять сведения о 32X (так в итоге назвали Project Mars). Оказывается, это было специальное расширение, которое «сажалось» в слот для картриджей ори-



ОДИН ДИСК И ТРИДЦАТЬ ДВА ИКСА



В марте 1994 года Sega выпустила новый продукт под названием Sega CDX. Этот монстр консольной индустрии сочетал в себе функции Sega Genesis и Sega CD/Mega CD. Кроме того, он мог проигрывать Audio CD и CD+G. Но самой модной функцией была возможность запихать в CDX батарейки и выйти на улицу, слушая музыкальные CD. Фактически это был первый мультимедийный переносной проигрыватель, совмещенный с консолью, – предшественник PSP!
В комплект входили шестикнопочный контроллер, кабель для телевизора, адаптер и три игры: Ecco the Dolphin CD, Sega Classics Arcade Collection, и Sonic CD. Пользователями неоднократно поднимался вопрос совместимости этой удивительной системы с Sega 32X, но производитель так и не дал внятного ответа. Тесты, впрочем, показали, что частичная совместимость все-таки присутствует. Похожим проектом была и система X'Eye от JVC, созданная по лицензии от Sega. Переносной она не являлась, но помимо картриджей Genesis и дисков Mega CD позволяла проигрывать диски с караоке.
Кстати, вопрос о совместимости Mega CD и 32X не является праздным. Дело в том, что существовали игры, требовавшие для работы одновременно обе системы. Правда, их было не так много: Night Trap, Fahrenheit, Supreme Warrior и Slam City with Scotty Pippen. Зато практически каждая из них располагалась на двух дисках.



гинальной Sega Mega Drive и позволяло играть в игры такого качества, какое и не снилось Nintendo. Официальный анонс и начало рекламной кампании состоялись в сентябре, а выход расширения по цене в $150 – уже в декабре.
И тут возникли проблемы. Во-первых, по недосмотру программистов у некоторых покупателей возникала несовместимость то с приставкой, то с телевизором – а иногда просто не работали игры. Во-вторых, опасаясь провала, Sega выпустила первую партию консолей количеством в полмиллиона экземпляров по всему миру, в то время как заказов оказалось более миллиона...
В общем, если бы не Virtua Racing Deluxe и Star Wars Arcade, приставка провалилась бы может, не с самого начала, но очень скоро. Но благодаря хорошей рекламе и парочке действительно стоящих проектов (например, очень красивая Kolibri, чем-то напоминающая Ecco the Dolphin) 32X продержалась на рынке до самого конца эры MegaDrive – 1996 года.
32X подключалась как расширение для картриджевого слота. Причем консоль позволяла проигрывать и обычные картриджи для MegaDrive, так что снимать ее было необязательно. Очередной эксперимент, носящий название Sega Neptune (совмещение MegaDrive и 32X в одной коробке с исправлением всех ошибок), пришлось прервать, чтобы начать раскрутку Saturn... Что поделать – положение планет играло для гиганта игровой индустрии огромную роль. ■

ХИТЫ MEGA CD & SEGA 32X

LUNAR 2: ETERNAL BLUE

■ Платформа: Mega CD
■ Год выхода: 1995
■ Издатель: Working Designs

Назвать эту игру «незабываемой RPG» я отказываюсь. Это не просто незабываемая, это лучшая RPG для Mega CD. Правда, я играл в основном в ее римейк на PS one, но это уже детали. Помимо пофазовой боевой системы Lunar отличался не самым плохим сюжетом про очередное всемирное зло, и, что самое главное, этот сюжет иллюстрировался огромным количеством аниме-роликов. Таким образом, прохождение Lunar 2: Eternal Blue мотивировалось не столько желанием «узнать, что там в конце», а возможностью посмотреть побольше бесплатного аниме. Так что если вы вдруг приобрели Mega CD, озаботьтесь и покупкой обеих частей Lunar.

SHINING FORCE CD

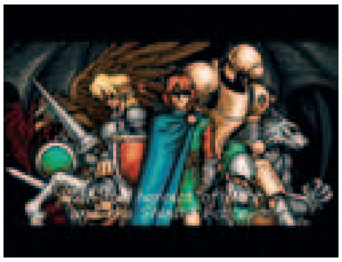
■ Платформа: Mega CD
■ Год выхода: 1994
■ Издатель: Sega

Как и многие игры на платформе Mega CD, эта часть Shining Force – переиздание. Конкретно это Shining Force: Gaiden и Shining Force: Gaiden II, выпущенные в свое время для Sega Game Gear. Причем игры оставили практически нетронутой (ну, может, графику кое-где переделали да звук переписали). Так, скажет пытливый читатель, вес двух восьмибитных игр вряд ли потянет больше, чем на пару мегабайт. Где девали остальные пятьсот, граждане? Отвечаю: аудиотреки. Которые можно даже в музыкальном центре проиграть. Мелодий там – минут на сорок, причем хорошее качество записи всех приятно удивляет. В остальном же это просто великолепная тактическая RPG, которая интересна даже сейчас.









ETERNAL CHAMPIONS: CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

■ Платформа: Mega CD
■ Год выхода: 1994
■ Издатель: Sega

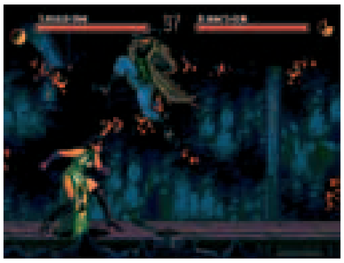
Этот римейк Eternal Champions вышел через полтора года после оригинала, и за это время разработчики успели добавить туда много интересного. Но по порядку. EC – это в своем роде уникальный файтинг, созданный для приставки Mega Drive. Помимо красивейших пререндеренных задников в наличии был богатый сюжет про собранных на том свете бойцов, а также самые необычные фаталити среди всех игр этого жанра. В EC CD все герои, и без того красивые, перерисованы как полагается. Задники тоже претерпели изменения. А еще добавились видеоролики (о качестве которых я лучше умолчу).

STAR WARS ARCADE

■ Платформа: Sega 32X
■ Год выхода: 1994
■ Издатель: Sega

Это не просто «очередная игра по мотивам заезженной до дыр вселенной». Это, в первую очередь, великий спаситель компании Sega. Правда, спас он ее ненадолго, но неважно. В общем, когда начались проблемы с 32X, надо было как-то выкручиваться. А так как Sega особо долго над проблемами не думает, было решено сделать очередной перенос игры с аркадного автомата на домашнюю приставку. После недолгих раздумий выбор пал на «симулятор пилота X-Wing». Игру перенесли – причем весьма удачно, – заодно добавив в нее немножко новых элементов. Если вы хотите настоящее 3D на 32-битной приставке такого уровня, Star Wars Arcade к вашим услугам. Впрочем, не ждите никаких мощных спецэффектов, Sega 32X в 3D слабее даже чем Panasonic 3DO.









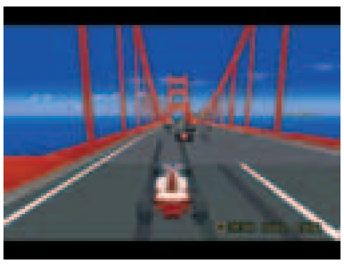


Чтобы иметь возможность играть в CD-игры, надо иметь и оригинальный Mega Drive, и CD-дополнение к нему. А сверху (в слот для картриджей) можно вставить еще и Sega 32x…

VIRTUA RACING DELUXE

- Платформа: Sega 32X
- Год выхода: 1994
- Издатель: Sega

Я бы сказал, что это самое странное детище Ю Судзуки. Да, начиная с Virtua Fighter, великий дизайнер полюбил 3D. Но чтобы в картридж с игрой вставлять специальный чип для отображения трехмерной графики – это не каждый додумается. Именно такое решение было использовано в версии для обычного Mega Drive. Впрочем, в 32X уже стоял похожий чип. Так и появился первый реальный конкурент Ridge Racer. По нынешним временам бедное графическое оформление (минимум полигонов, минимум текстур) смотрится как мешанина всякого уродства на экране телевизора. Представьте себе, как должно работать воображение у людей, которые проводили по двенадцать часов за такими вот «трехмерными» гонками!





DOOM

- Платформа: Sega 32X
- Год выхода: 1995
- Издатель: Sega

Сижу и думаю: рассказывать вам, что такое Doom, или вы все-таки и без меня прекрасно знаете о том, что это? Для тех, кто не в курсе, разъясняю: Doom – это известный шутер от компании id Software. Теперь для всех. Да, «Дум Великий и Ужасный» портировали на 32X. Что из этого получилось? Скажем так: получилось. Когда я сел за игру, я даже не думал, что она будет ТАК похожа на оригинал. Ничего лишнего: все те же бочки, зеленоватая гадость на полу, импы с файерболлами и чертов кибердемон с ракетницей. Графика, правда, находится на уровне самых низких настроек оригинального Doom, но вы сами понимаете – где 32X, и где PC. К тому же возможности консоли по работе с полигонами в псевдотрехмерном Doom не были востребованы.





Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru,
Dr.StRange sl86@mail.ru

НАСТРАИВАЕМ EPSXE

Современные эмуляторы PlayStation обладают почти идеальной совместимостью с играми и могут выдавать куда более совершенную графику, нежели оригинальная консоль, однако для корректной работы они все нуждаются в настройке. Большая часть из них использует систему плагинов, т.е. сменных модулей, каждый из которых отвечает за работу того или иного элемента подсистемы консоли. Мы рассмотрим наиболее популярный эмулятор, ePSXe версии 1.6.0.



НАЧИНАЕМ РАБОТУ

Системные требования – мизерные по нынешним временам: P200MMX, 64 MB RAM и 16x CD-ROM. Кроме собственно программы вам понадобятся CD-, аудио- и видеоплагины, а также BIOS оригинальной консоли (относительно легальности: на него распространяются те же правила, что и на любые ROM-файлы). В программу уже встроены CD- и аудиоплагины, однако качество последних оставляет желать лучшего... Итак, запускаем эмулятор, тот предлагает провести настройку. Для начала надо выбрать BIOS – их версий великое множество, но подойдет абсолютно любой (scph1001, к примеру). Затем начинается самое интересное.

ГРАФИКА

Выбор видеоплагина целиком и полностью зависит от типа вашей видеокарты. Для не самых современных карт от NVidia и ATI лучше всего подойдет Pete's OpenGL/D3D, если же вдруг стоит карточка от ныне мертвой 3DFx, то применяйте Lewpy Glide Plugin – получите хорошую скорость и приемлемое качество картинки даже на VooDoo2. Счастливым обладателям топ-моделей рекомендуем Pete's OpenGL2 – он обеспечит наилучшее качество картинки и прекрасную совместимость в играх.

Для начала рассмотрим настройки самого универсального варианта, Pete's OpenGL/D3D версии 1.75. С разрешением и глубиной цвета вы разберетесь легко, а дальше идут установки, значительно влияющие на внешний вид игр.

Предлагается выбрать качество накладываемых текстур (Texture quality), а также фильтр для них (Texture filtering). С качеством текстур все стандартно – чем выше параметр, тем качественнее будет выглядеть общая картинка, однако, как всегда, придется жертвовать скоростью. Интереснее дело обстоит с фильтром. Проблема в том, что на PlayStation он не используется и текстуры изначально не были рассчитаны на работу с ним, отсюда могут возникать небольшие артефакты в виде подергивания самих текстур или наезда их друг на дружку, но чтобы получить сглаженную картинку без ярко выраженных пикселей, необходимо его включать. Есть несколько режимов – сглаживание только текстур, сглаживание текстур вместе со спрайтами и так далее – выбирайте, что больше понравится, а затем смотрите на результат. Отдельно стоит упомянуть опцию Hi-res textures – используя ее, вы заметно улучшите качество картинки путем «умного» растягивания текстур. Предлагается два метода – 2xSAI и Stretched, можно выбрать любой, это дело вкуса. Правда, в некоторых играх (например, Final Fantasy VIII) эффект наблюдается обратный и качество изображения сильно ухудшается...

Далее переходим к подзаголовку Framerate и опциям, находящимся под ним.

Обладатели современных быстрых PC зачастую могут столкнуться с такой проблемой, как излишне высокая скорость в играх. Чтобы ограничить ее до определенного количества кадров в секунду (FPS), нужно установить галочку рядом с Use FPS limit, а затем либо возложить эту функцию на автоматику, доверившись опции Auto-detect FPS/Frame skipping limit, либо выставить лимит вручную, используя FPS Limit, – здесь можно задать необходимое значение количества кадров в секунду, обычно оно составляет 60 fps. Обладатели слабых машин могут воспользоваться опцией Use Frame skipping (пропуск кадров) – с ее помощью получится несколько увеличить скорость, однако картинка будет дергаться.

Разобравшись с FPS, плавно переходим к следующему подзаголовку – Compatibility, где группируются параметры, отвечающие за совместимость с играми. Сильно вдаваться в подробности значений каждой из опций не будем, здесь хорошо действует правило – чем выше значение, тем корректнее и качественнее получится картинка, но, как всегда, придется расплачиваться скоростью. Владельцы мощных PC могут, не задумываясь, сразу выставить все параметры по максимуму, а вот тем, кто использует медленные компьютеры, придется экспериментировать с настройками и искать золотую середину, дабы достичь приемлемого соотношения качества и производительности. Установка галочек рядом с остальными опциями также способствует более точной и аккуратной эмуляции. Ценой их включения, как всегда, является скорость.

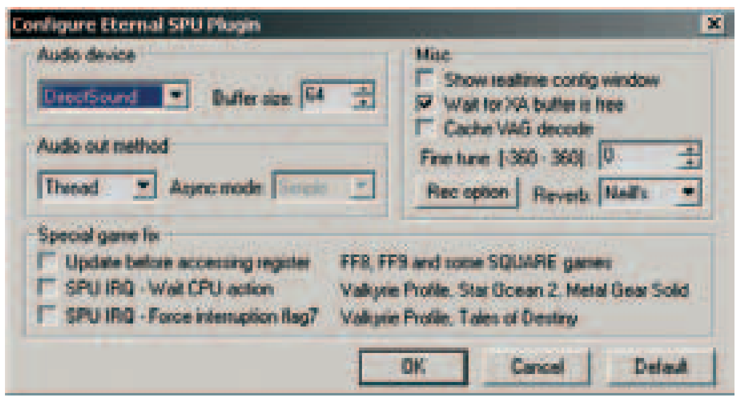
На этом можно закончить конфигурацию данного видеоплагина, так как остальные опции почти не влияют ни на скорость, ни на качество отображаемой графики и являются скорее дополнительными «фичами», помогающими в тех или иных случаях, стоит лишь отдельно упомянуть о галочке «Special Game fixes». Выставляя ее и нажимая на кнопку рядом, можно включать специальные патчи для конкретных перечисленных в списке игр, позволяющие устранять в них отдельные ошибки.

Еще присутствуют две кнопки – Fast и Nice, под ними кроются настройки по умолчанию, Fast – посредственная графика и высокая скорость, Nice – оптимальное соотношение симпатичной графики и скорости. Но, по моему мнению, использовать эти настройки не имеет смысла – будет гораздо эффективнее, если вы оптимизируете эмулятор точно для своей машины.

Теперь рассмотрим видеоплагин Pete's OpenGL/D3D версии 2.5.

Он является последней разработкой автора и был написан специально для мощнейших машин и стандартной конфигурацией для него являются процессор с тактовой частотой не ниже 2 ГГц, видеокарта не ниже уровня GeForce 3, рекомендуются старшие карточки серии GeForceFX и Radeon9XXX и не менее 256 Мбайт оперативной памяти.

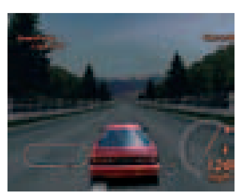
Некоторые опции идентичны по действию опциям уже описанного



ХИТЫ ДЛЯ PS ONE ЖИВЫ!

ОНИ РАБОТАЮТ С ПОМОЩЬЮ EPSXE!





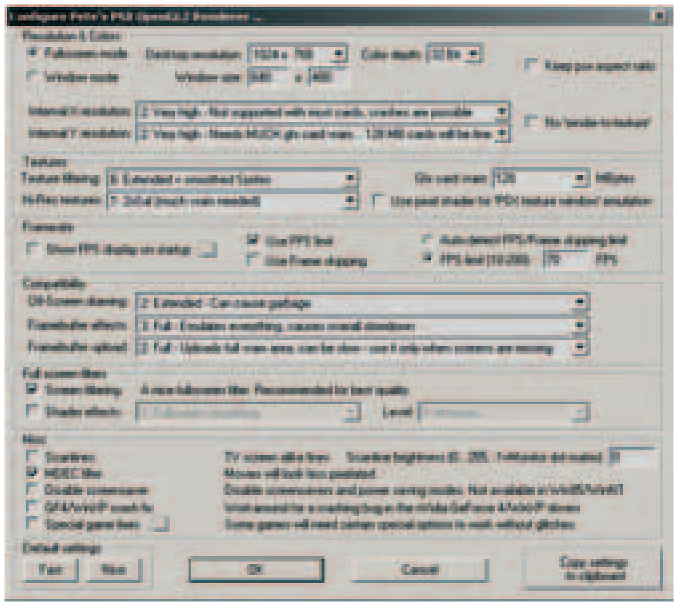


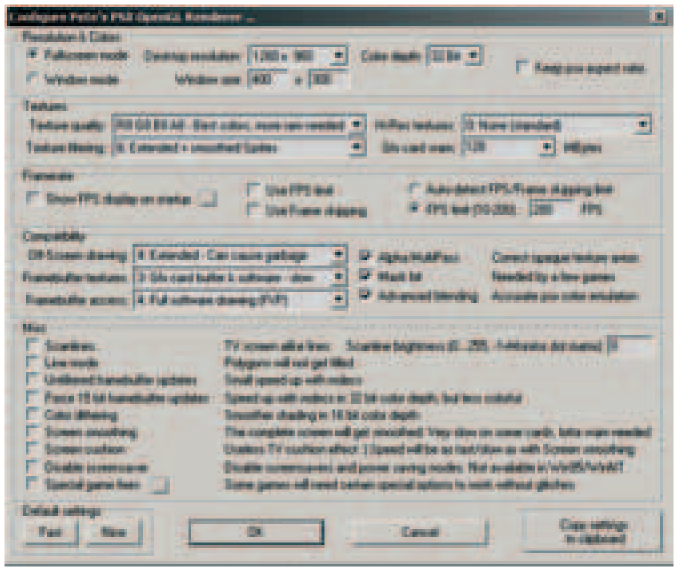
КАК ПРОФИ!

плагина, их мы пропустим. Новые включают в себя, к примеру, Internal X resolution и Internal Y resolution, у каждого из них можно независимо выставить следующие параметры:
Low – повторяет оригинальную картинку PS – эффект, как при использовании программного графического плагина.
High – удваивает разрешение, выдавая очень симпатичную картинку.
Very High – обеспечит наилучшее качество, однако далеко не все карты с их нынешними драйверами поддерживают этот режим – весьма вероятен сбой, только GeForceFX с драйверами 5x.xx может использовать эту функцию.
Выставление высокого качества в обоих параметрах потребует 64 Мбайт видеопамяти, а самого высокого – 128 Мбайт.
Следующий параметр – Use Pixel Shader for PSX texture window emulation. Для более быстрой и точной эмуляции данного эффекта необходимо включить эту опцию, она реализуется путем использования шейдеров версии 2.0, необходима карточка, полностью совместимая с DirectX 9.0 (GeForceFX или Radeon 9500 и выше).
Переходим к подзаголовку Fullscreen filters – это еще одно нововведение. Первая галочка отвечает за включение Screen filtering. Как и говорилось ранее, оригинальная PlayStation не поддерживает сглаживания текстур, в результате при использовании фильтра могут возникать различные артефакты, и с этим ничего нельзя поделать. Если вам не по душе обычный фильтр, можно попробовать данную опцию. Фильтр Shader effects использует шейдеры для формирования эффектов. При включении снижается производительность, однако появляется возможность большего контроля над уровнем «смазывания» картинки. Автор периодически выпускает новые версии шейдеров, поддерживающие те или иные эффекты (черно-белое изображение и так далее) – можно побаловаться с ними и выбрать самый симпатичный. Однако необходимо иметь одну из последних видеокарт – лучше всего Radeon 9700 и выше.
Далее идут настройки, мало влияющие на качество картинки. Стоит разве что отметить опцию «MDEC filtering» – видеоролики будут выглядеть менее пикселизованными.
Существуют еще так называемые «программные» видеоплагины, их отличие от остальных заключается в том, что для рендеринга картинки они используют лишь мощности центрального процессора, не прибегая к помощи видеокарты. Так получается изображение, максимально схожее с тем, что воспроизводит PlayStation. Разумеется, присутствуют и возможности улучшения графики путем поднятия разрешения или применения специфических фильтров вроде 2xSAI, super 2xSAI и прочих. Хорошим представителем данного семейства плагинов является P.E.O.p.S Soft Driver 1.16. Его настройка не должна вызвать каких-либо затруднений.

ЗВУК

После настройки видеомодуля, эмулятор предложит выбрать и сконфигурировать аудиоплагин – он будет отвечать за реализацию звука в играх. Лидерами в этой области являются P.E.Op.S Sound Audio Driver и Eternal SPU Plugin. Первый обеспечит приемлемое качество звука в большинстве игр (однако в той же Final Fantasy VIII звук будет посредственным), второй плагин более корректно воспроизводит звук, но зато очень требователен к ресурсам. Есть еще и встроенный аудиоплагин, его качество оставляет желать лучшего – редко в какой игре он выведет звук корректно, единственный его плюс – это низкие требования к ресурсам.
Сначала попробуем разобраться с настройкой Eternal SPU Plugin версии 1.41. Под заголовком Audio Device находятся две опции – выбор устройства вывода звука и размер буфера. В качестве устройства вывода лучше всего использовать DirectSound – необходим как минимум DirectX3 и совместимая с ним звуковая карта. Остальные способы скорее накладны, чем эффективны. Размер же буфера можно выбирать от 0 до 999. Стандартное значение – 64. Рекомендую его и оставить.
Следующим идет заголовок Audio out method, он содержит всего одну опцию – это метод вывода звука:
Thread – высокая совместимость и загрузка
Timer – меньшая совместимость и загрузка
SPUasync – самая высокая совместимость. Используя этот метод, возможно, придется увеличить размер буфера, иначе звук будет идти с помехами.
Лучше оставить значение по умолчанию, в случае же некорректного воспроизведения звука (в Metal Gear Solid к примеру) поставьте SPUasync с опцией Async mode: Smooth.
Далее следует пункт Special game fix. Здесь можно осуществлять включение нужных патчей для игр, перечисленных в списке. Остальные настройки могут пригодиться в каком-либо конкретном случае, трогать их без особой надобности не нужно.
Наконец, рассмотрим альтернативный вариант, P.E.Op.S Sound Audio Driver версии 1.7. Данный плагин достаточно легко конфигурируется, тут все стандартно – чем выше значение, тем лучше качество и, соответственно, тем больше расходуется ресурсов.





ПОСЛЕДНИЕ ПРИГОТОВЛЕНИЯ

После выбора и настройки звукового модуля, эмулятор предложит выбрать плагин для CD-ROM. Стандартного более чем достаточно, в его настройках следует указать лишь букву привода, в котором будет находиться диск с игрой. Плагин для запуска образов (ISO и прочие форматы) не нужен, так как в эмулятор встроена эта функция.
В конце идет настройка геймпадов. Здесь ничего особенного – настраивайте клавиатуру/геймпад/джойстик по своему усмотрению. Эмулируется даже DualShock, если у вас есть возможность играть на оригинальном PS-геймпаде через переходник.
На этом все! Настройка эмулятора закончена – теперь он полностью готов к работе. Пользоваться в основном придется лишь немногими пунктами меню и горячими клавишами. Вот вам для справки небольшой список.

Функции быстрого сохранения в любой момент игры:
F1 – быстрая запись
F2 – переключение слота для записи
F3 – быстрая загрузка
Запуск игры с диска
File -> Run CD
Запуск образа диска с игрой
File -> Run Iso
Запуск BIOS
File -> Run BIOS

Наслаждайтесь! ■

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

Лед тронулся! «Наши» начали снимать настоящее современное кино, которое просто немыслимо без специальных визуальных эффектов. Первую ласточку, экранизацию лукьяненковского «Ночного дозора», уже в ближайшее время должна догнать целая «стая» новых отечественных кинофильмов, среди которых будут переложения произведений как того же Лукьяненко, так и других именитых отечественных фантастов. Миссию же «Ночного дозора» переоценить нельзя: наконец-то доказано, что мы можем снимать не хуже, чем в Голливуде. А первый опыт он ведь важный самый…

НОЧНОЙ ДОЗОР



Режиссер: Тимур Бекмамбетов
В ролях: Константин Хабенский, Владимир Меньшов, Юрий Куценко, Жанна Фриске, Илья Лагутенко, Владимир Золотухин
Жанр: фантастика/мистика

То, что фантастика-фэнтези – это наше все, понимает любой мало-мальски знакомый с творчеством Стругацких, Булычева, Г.Л. Олди, Головачева, Перумова, Фрая (полный список опущу). Однако, не каждый поклонник science fiction (fantasy) знает, что традиции современной отечественной фантастики сложились совсем недавно. Еще в первой половине XX века советские писатели если и прибегали к этому жанру, то лишь с целью «пиара» советского образа жизни. Звездолеты-коммуны отправлялись покорять вселенную, доблестные ученые из СССР конструировали чудо-приборы, облегчавшие суровое существование человеческого рода, а над первыми марсианскими поселениями гордо реяли красные серпасто-молоткастые флаги. Различного рода утопии и альтернативные пути развития общества не рассматривались вообще: подобное могло быть только у «них». А у «нас» уже в 1984 году по плану Партии должен был окончательно утвердиться коммунизм. И никаких гвоздей.
С началом политической оттепели 60-х новые свободы коснулись самых различных сфер жизни. Именно в это время появилась целая плеяда советских фантастов, заложивших фундамент отечественной фантастической прозы. В эпоху застоя гайки снова затянули, и фантастике пришлось уйти в тень. Настала эпоха андеграунда и самиздата, которая завершилась лишь в перестроечные годы, когда гласность сняла все возможные ограничения на творчество писателей-фантастов (среди авторов «новой волны» был и Сергей Лукьяненко).
Что же до фильмов по фантастическим произведениям, то в СССР подобная кинопродукция выпускалась крайне редко, поэ-

Одно из «ноу-хау» проекта касается организационной стороны создания компьютерных спецэффектов. Весь проект был «разведен» на отдельные подпроекты, которые потом дробились и передавались студиям согласно их специализации. Подобная структура, позволяла выполнить проект практически любой сложности, отлаживая качество и степень проработки на каждом из этапов.

Количество «спецэффектных» сцен в фильме достигает 400. Сюда входят как простейшие трюки (удаление из кадра ненужных элементов), так и архисложные процессы общей обработки видеоизображения, например, создание Сумрака.

От первой цифровой версии Сумрака пришлось отказаться, так как она сильно походила на эффект, реализованный во «Властелине Колец» (вспомните Фродо, надевавшего на палец кольцо). Последний вариант Сумрака был специально описан в тридцатистраничной инструкции для внутреннего пользования.

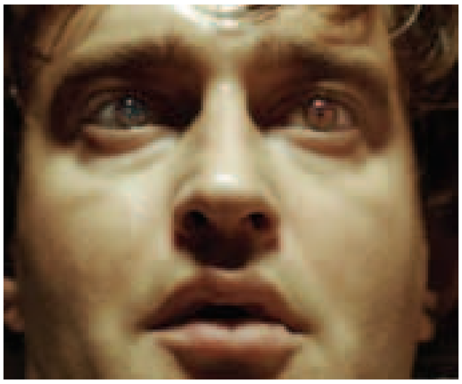
Среди изменений, произошедших в процессе работы над фильмом, – отказ от услуг композитора Максима Фадеева. В итоге музыку к «Ночному дозору» написал автор саундтреков к 12 кинокартинам преподаватель Московской консерватории Юрий Потеенко.





тому каждый SF-фильм становился культовым событием: такие ленты просматривались десятки раз и выучивались наизусть. Однако кинофантастика, как и ее печатный собрат, считалась несерьезным занятием, а бюджеты таких картин не отличались от затрат на обычное кино: звездолеты делались из футбольных мячей, звездное небо изображалось при помощи черного бархата, а в кадре оставались незаретушированные тросы, поддерживающие «флипы» и «флаеры»...

Проект, подобный «Ночному дозору», рано или поздно должен был появиться: на сегодня российское кинопроизводство достигло того уровня, когда могут быть реализованы достаточно трудоемкие, высокобюджетные и технологичные проекты. Еще два-три года назад съемки таких фильмов, как «72 метра» или «Антикиллер», были просто невозможны. Но почему все-таки «Дозор»? На мой взгляд, тому есть несколько причин: известность Лукьяненко как состоявшегося писателя-фантаста, всеобщее признание его авторского таланта, «кинематографичность» произведений и возможность построения «дозорной» кинотрилогии в случае успеха первой части. Интересно, что съемки «НД» уже не раз планировались целым рядом киностудий. Однако проект такого масштаба смогла осилить лишь творческая группа, в



которую вошли телекомпания «Первый канал», киностудия «Таббак» и производственная кинокомпания «Базелевс Продакшн» (что, впрочем, не спасло от длительных простоев – первоначально премьера киноленты намечалась на конец 2003 года).

Основа успеха любого фантастического фильма – качество визуальных эффектов, поэтому работа над ними началась за 10 месяцев до съемок. Об общем уровне SFX в «Ночном дозоре» говорилось уже достаточно много, а убедиться в их крутизне можно, посмотрев один из трейлеров в Рунете (либо прямо на наших дисках – прим. ред.).

Особое внимание было уделено рекламе и раскрутке – такого массированного «пиара» по всем направлениям еще не удостаивался ни один отечественный фильм. Среди задействованных приемов были и «намеренные» утечки информации, и открытие официальных и неофициальных сайтов, и создание специальной символики для фильма, и даже граффити-работы в разных районах Москвы.

Чего ожидать от фильма? Я бы не рекомендовал смотреть «Ночной дозор» самым упертым фанатам трилогии: недавний опыт с «Властелином колец» показал, что видение материала режиссером может несколько отличаться от авторского. И в этом нет ничего удивительного. Любой читатель, знакомый с основами кинорежиссуры, знает, что экранизация может быть либо дословной («Гарри Поттер», например), либо свободной, так сказать, «по мотивам», когда от оригинала могут остаться лишь рожки да ножки (яркий пример – работы Тарковского). Для киноверсии «Ночного дозора» идеальна золотая середина: когда сохранится и восхитительный литературный язык Лукьяненко, и найдет свое воплощение щедрый визуальный стиль Бекмамбетова, запомнившийся многим еще по известной рекламе банка «Империал».

В общем, каким бы ни был окончательный результат, – вызов брошен. Главное, чтобы были те, кто сможет его принять. ■



- 2003
- Видеосервис
- 2.35:1 (анаморф)
- DD 5.1 (рус/англ)
- субтитры (рус)
- бонусы: нет

Спецназ города ангелов
S.W.A.T.

Режиссер: Кларк Джонсон
В ролях: Колин Фаррелл, Сэмьюел Л.Джексон, Мишель Родригес, Л.Л. Кул Джей, Оливье Мартинес
Жанр: боевик

Во время одной из операций спецназовец Джим Стрит (Фаррелл) допускает со своим напарником грубую ошибку: несмотря на приказ временно прекратить любые действия, коллеги проникают внутрь захваченного банка и вдвоем расправляются с орудующей в нем бандой. Во время освобождения одна из заложниц оказывается раненой, и начальник полиции Лос-Анджелеса (LAPD) настаивает на их разжаловании. Несмотря на то, что его напарник уходит, Джим остается служить в полиции на неприглядной должности – выдаче оружия. Здесь его и замечает Хондо Харельсон (Джексон), живая легенда LAPD, вернувшийся на службу, для создания собственного отряда SWAT. Стрит вновь меняет работу...

После просмотра «Спецназа» у меня осталось двойственное впечатление: с одной стороны, показывая рабочие будни SWAT, Джонсон успешно обошелся без трюков, постоянно сопровождающих подобные фильмы (схватки на крышах поездов, нереальные в условиях земной гравитации прыжки и т.д.); с другой – режиссер излишне затянул некоторые эпизоды (тот же отбор новобранцев) и, что самое главное, не создал внятного, связного повествования. Во многом благодаря интересному актерскому составу фильм все-таки не разваливается на отдельные куски и вполне пригоден не только для ознакомления с доблестным спецназом Лос-Анджелеса, но и для семейного развлечения. Кстати, несмотря на предупреждение «Не рекомендуется лицам до 18 лет», в фильме практически нет сцен жестокости и насилия.

ДИСК Еще один образец удачно выполненного DVD – качество изображения и звука на высоте. Удручает лишь абсолютное отсутствие дополнений и неотключаемые русские субтитры (при выборе оригинальной дорожки). ■



- 2003
- Lizard
- 1.33:1
- DD 5.1 (рус/япон)
- субтитры рус
- бонусы: DVD-анонс, тест домашнего кинотеатра

Проклятие
Ju-On: The Grudge

Режиссер : Такаши Шимицу
В ролях: Мегуми Окина, Мисаки Ито, Кандзи Цуда, Йодзи Танака
Жанр: ужасы/мистика

Рика – социальный работник на добровольных началах, в числе ее обязанностей – уход за больными и престарелыми людьми. Несмотря на неопытность, Рику отправляют присмотреть за немощной старушкой. Первое самостоятельное задание превращается в кошмар: девушка попадает в дом, в котором обитает страшный призрак...

Пока в мире говорят о новом киножанре – фильмах ужасов из Страны восходящего солнца, – американцы под шумок принялись переделывать новоиспеченные японские страшилки на свой лад. Ведь согласно голливудской традиции, в каждом триллере-саспенсе должен присутствовать экшн, а если его еще и приправить черным юмором... «Звонок» уже обзавелся римейком, на очереди – «Глаз», а там и до «Проклятия» недалеко. И если Ringu в американском «прочтении» превратился в средненький ужастик (про «Глаз» пока промолчу), то «Проклятие» от подобной реинкарнации может лишь выиграть: нескромное количество персонажей, излишняя затянутость, которую можно объяснить лишь восточной неспешностью, – голливудские умельцы при должном обращении с материалом просто обязаны сделать более удобоваримое развлечение. Лишь бы не тронули музыку! «Пугательный компонент» «Проклятия» на 90% является заслугой композитора Кенджи Каваи – его саундтрек создает жуткую, тягостную, действующую на первобытные инстинкты атмосферу.

ДИСК Неплохое по «техническим параметрам» DVD-издание. Есть что посмотреть и что послушать. Хотя если вы захотите узнать подробности съемок или уточнить данные о съемочной группе, вам придется обратиться к другим источникам – на диске их просто нет. Остается лишь отметить великолепно выполненное анимированное меню: дизайнер, по-видимому, был в ударе. ■

Константин «Wren» Говорун /wren@gameland.ru/

Федор Березин

«Лунный вариант»

- **Жанр: фантастика**
- **Выход: 8 июля 2004 года**



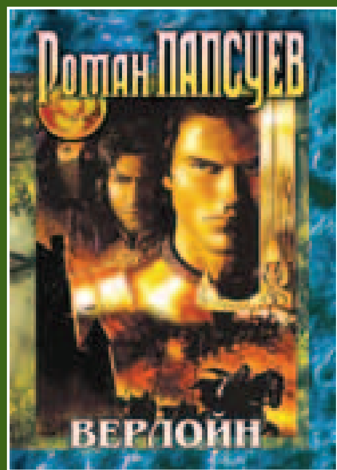
Когда первый советский луноход обнаружил на Луне загадочный артефакт, за обладание им вступили в тайное противоборство две мировые космические супердержавы – СССР и США. В то время как на Земле велась «холодная война», в космосе разворачивались яростные битвы, о которых никто не знал. В них участвовали знаменитые космонавты и астронавты, в том числе и те, кого официально уже не было в живых...

Федор Березин – капитан ПВО в отставке, донецкий писатель-фантаст, яркий представитель литературного направления «техно-криптоистория». «Криптоистория» («тайная» или «скрытая история») – жанр в фантастике, описывающий «скрытую правду» истории: общеизвестное событие является следствием чьей-либо (пришельцев из будущего, секретной организации...) тайной деятельности, которая не нарушает хода истории. Из российских писателей-фантастов в этом жанре работают Лазарчук, Успенский, Звягинцев. Отцом-основателем данного направления в отечественной фантастике считается Андрей Валентинов с его циклом «Око силы».
Самое известное произведение Федора Березина – дилогия «Красные звезды». Писатель дважды становился лауреатом премии «Звездный мост». Новая книга «Лунный вариант» – криптоистория о космической гонке 70-х годов и о взаимоотношениях двух великих держав – США и СССР – в этот момент времени. ■

Роман Папсуев

«Верлойн»

- **Жанр: фэнтези**
- **Выход: 15 июля 2004 года**



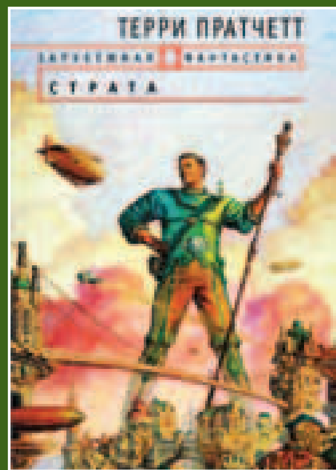
Вернувшись из дальних земель, молодой барон Верлойн узнает, что его возлюбленная Беллар похищена черными рыцарями короля Нуброгера, Повелителя Тьмы, армии которого угрожают мирным соседним державам. Верлойн и его друзья-Странники, опытные бойцы, отправляются в сердце владений Тьмы, чтобы спасти Беллар и помешать захватническим планам черного короля.

Литературный дебют писателя Романа Папсуева состоялся в 2001, когда вышел его роман «Правитель мертв». Но все же широкую известность автору принесло другое направление его творчества. Папсуев – один из наиболее популярных в России художников-иллюстраторов книг жанра фэнтези. Роман иллюстрировал книги таких авторов, как Вера Камша, Ник Перумов, Терри Гудкайнд, Джордж Мартин и многих других. Любители коллекционных карточных игр знают Папсуева как создателя иллюстраций русскоязычной версии игры «A Game of Thrones».
Новый роман Папсуева – «Верлойн» – классическая фэнтези, выстроенная по всем законам жанра. Вера Камша назвала его рыцарским романом, в котором есть все что нужно, при этом нет «белых пятен» и ничего лишнего. А сам автор говорит о книге так: «Верлойн» – это книга о любви, дружбе, верности, судьбе и ответственности и она раскрывает перед вами мир чистого приключения».
И конечно же, все иллюстрации в книге выполнены самим автором. ■

Тэрри Пратчетт

«Страта»

- **Жанр: фантастика**
- **Выход: 14 июля 2004 года**



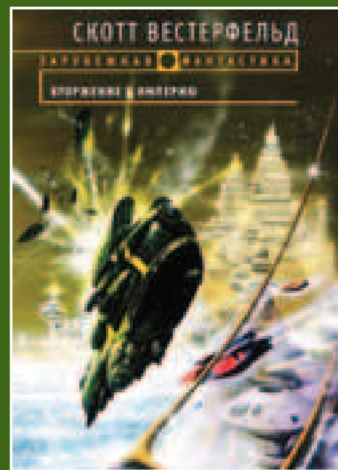
Груз двухсот десяти лет жизни, как пыль веков лежал на плечах Кин Арад, но она с легкостью несла эту ношу. Она была старше двадцати девяти миров, в строительстве четырнадцати из которых лично принимала участие, и многое повидала. В общем, удивить Кин Арад чем-либо было весьма сложно. Но однажды в ее кабинете появился человек, который заявил, что ему больше тысячи лет, и продемонстрировал несколько артефактов, нарушающих все мыслимые физические законы...

Вот уж кого представлять не надо, так это Терри Пратчетта. Созданный им Плоский мир, похоже, пребудет вовеки. Люди любят смеяться, а Пратчетт умеет и любит смешить. Наверное, именно этим объясняется такой успех созданной им вселенной. Сказал Терри Пратчетт слово – и появился Плоский мир со всеми своими безумными обитателями, большими и мелкими богами и прочими антропоморфическими сущностями. Однако до этого слова было и другое слово (менее заметное и не такое громкое). Все мы с чего-то начинаем. В данный том вошли первые два романа Терри Пратчетта «Страта» и «Темная сторона Солнца». Конечно, это не Плоский мир, но все равно очень хорошая фантастика. Видимо, в начале карьеры автор еще только определял, куда ему двигаться. Поэтому его первые работы по стилю напоминают скорее смесь того Пратчетта, которого мы с вами знаем, и, допустим, Роберта Шекли. ■

Скотт Вестерфельд

«Вторжение в империю»

- **Жанр: космическая опера**
- **Выход: 22 июля 2004 года**

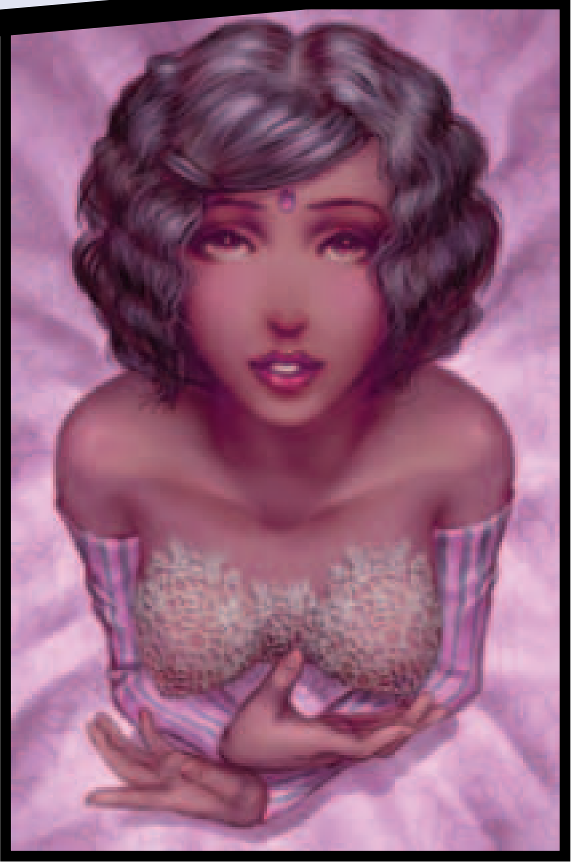


Единственная цель существования человеческой цивилизации – служить питательной средой для гигантских планетарных разумов», – считают последователи культа риксов. И вот после долгих попыток наконец удается занести семя такого разума на одну из планет Империи Воскрешенных. Кто мог знать, что при этом в опасности окажется величайшая тайна Империи и ради ее сохранения Император готов пожертвовать миллиардами своих подданных...

Скотт Вестерфельд – из сравнительно новых авторов, и «стартовал» он в середине девяностых. Настоящим его прорывом стала дилогия «Империя Воскрешенных», которая соединила в себе космическую оперу и... элементы киберпанка. Уже первая книга вызвала в НФ-сообществе немало споров. Ясно одно: этой дилогией Скотт Вестерфельд обеспечил себе место в ряду наиболее интересных современных фантастов.
Но автор продолжает экспериментировать. Написав весьма непростую и лихо закрученную космооперу, Скотт Вестерфельд внезапно «переключился» на иную тематику и сейчас работает над детско-взрослым фантастико-мистико-приключенческим сериалом «Полуночники», первая книга из которого на Западе уже вышла и которой Скотт Вестерфельд еще раз доказал: он «пришел сюда не просто так».Книга «Вторжение в империю» – первая часть дилогии. Вторая появится осенью. ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Ау, где вы? Почтовые мешки в редакции «СИ», вопреки обыкновению, заполнены хорошо если на треть: наша аудитория дружно махнула отдыхать по дачам и морям, и в потоке корреспонденции заметно возросла доля электронных посланий. Ничего гениального, впрочем, электропочта пока не приносит (призы остаются у нас), поэтому сегодня расширен цитатник с форума. – ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

ДМИТРИЙ

Здраствуйте!

Хочу поблагодарить за интерьвью с Хаями Расендзином («Банзай!», «Страна Игр» за июнь 2004 года). Почерпнул для себя многое. Хотел бы пожелать, чтобы такие интервью (с интересными японскими деятелями) и дальше имели место на страницах «СИ» по мере возможности! Еще хотел бы высказать свое мнение по поводу врезки (тот же номер, статья о MGS 3: Snake Eater на стр. 30). Цитата: «...Но игра-то его, и мы, без всякого сомнения, привыкнем ко всему этому...». Дело в другом: все вами, уважаемый редактор, перечисленное является необходимыми элементами любого литературного произведения (а MGS-серию в какой-то степени условно можно отнести сюда). Вам лучше судить о этих играх – вы видели больше моего, но пулеметчик-шаман, Психо Мантис и т. д. не являются «нелепицами». Кодзима умышленно «вырисовывает» их такими, делает яркими, броскими, со своей проработанной историей! Кто помнит «боссов» в какой-нибудь игре «Велиан»? То-то... А здесь они запоминаются сразу. Тем, что отличаются не только своей историей, но и своими взглядами на мир.

Именно через них Кодзима передает многообразие нашего мира. Кому-то наплевать на все, кроме своего чистолюбия (девушка-снайпер из MGS), кому-то нужна месть любой ценой (Ликвид Снейк оттуда же). Разве это не так? И вообще, я заметил, что Кодзима больше уделяет внимание мелочам игрового процесса и сюжета, нежели графике и «наворотам». Именно поэтому каждый что-то свое находит в этой игре. Кому-то по душе увлекательный геймплей, кому-то увлекательный процесс прогружения в игру. По-моему, вы были не совсем правы в своей врезке. Я с вами не согласен.

Во всей остальной статье был рад прочитать ваши мысли. Далее, авторская колонка. Очень замечательная идея! Хорошо было б, если такая колонка и дальше появлялась бы на страницах «Страны Игр». Всегда интересно прочитать хорошо поставленную и глубокую мысль. В данном номере (11 за 2004 год) при прочтении чувствуется бесконечная усталось и такая же любовь к играм у автора. Почему-то сложилось впечатление, что вы покидаете журнал (по крайней мере, ясно витают мысли об этом). А в остальном я узнал много интересного для себя! Большое спасибо!

И напоследок хочу попросить вас ответить на вопросы, которые меня интересуют:

1) Как вы оцениваете качество игровой статьи (какие критерии)?

2) О чем должен помнить молодой и неопытный автор при написании игровой статьи?

dimon@pisem.net

Уважаемый Дмитрий!

Хидэо Кодзима, вне всякого сомнения, талантиливый рассказчик. Никто не берется сомневаться в рельефности населяющих его творения персонажей, в наличии у них филигранно выписанных характеров. Удивляет простота, с которой мастер подстраивает ситуацию под собственные нужды, ликвидируя любые препоны. Порой это происходит, скажем так, в ущерб логичности происходящего. Точнее, в работах Кодзимы своя логика, свои законы мироздания, далеко не всегда совпадающие с законами нашего мира. Вот мы время от времени и удивляемся.

Теперь ответы на ваши вопросы. Думаю, любой редактор подтвердит, что при оценке статей каждого нового автора учитывается степень владения языком и умение раскрыть тему. Конечно же, в числе личных качеств новичка приветствуется чувство юмора, аналитические способности. В первую очередь, начинающий автор должен помнить о том, для кого он готовит статью, – очень важно, чтобы материал быть интересен и полезен не только для него одного. Иначе читателей у него так и не появится.

ДМИТРИЙ БЕЛОКУРОВ

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр». В моем письме я хотел бы поговорить на тему проката лицензионных игр на приставки, по примеру моего родного города, а потом уж и задать несколько вопросов. Для начала небольшая прелюдия. Большинство игроков, покупающих пиратскую продукцию, имеют деньги на покупку игрушек от легальных производителей, но не делают это по нескольким причинам. Ну, возьмем для примера вот такую ситуацию: перед покупателем стоит выбор – брать неизвестную игру, скажем, по рекомендации продавца, а потом долго мучиться из-за того, что она не понравилась, да к тому же на нее было потрачена сумма, скажем, в сорок восемь далеко не условных единиц.

В таком случае человек, скорее всего, возьмет пиратчину, но, опять же, кто скажет, что игра не зависнет, а лицензионная вещь – на то она и лицензионная, чтобы работать нормально. Но в большинстве случаев выбор будет сделан отнюдь не в сторону той самой легальной игры. Вы затрагивали тему, что российским геймерам помогла бы система прокатов? Вот я и говорю об одном таком прокате в легальном магазине на территории небольшого города. Из того случая, который я описал, можно сделать вывод, что если бы игру можно было взять в прокат, человек взял бы ее на денек поглядеть, а уж если зацепила, то и купил бы ее, зная, что зависать она не будет, а заимев в коллекции лицензионную игру, первым делом получишь моральное удовлетворение. Не знаю, почему в крупных городах редко осуществляется такое, но у нас при цене в сорок рублей в день накапливается выручки на сумму эдак тысячи на три, а на следующий день народ купит половину из того, что брали в прокат. Стоит ли опасаться, что возьмут, но не принесут назад? Так здесь подойдут обычные правила проката: данные с паспорта дадут переписать или же пускай оставляют залог в сумме стоимости диска. Так что это дело довольно прибыльное, а в крупных городах вообще давало бы большие деньги, да и постепенно из-за этого пиратство наверняка пошло бы на убыль.

Don't worry, be happy. Да пребудет с вами Сила

arker@mail.ru

В последний раз, когда мы серьезно обсуждали проблематику игровых прокатов, представитель антипиратской организации отмечал, что подобная деятельность в отношении PlayStation 2 на данный момент является неза-

конной и вполне может преследоваться компанией SCEE, буде ей захочется. И смех, и грех. Прокаты – дело весьма полезное, наш журнал пристально следит за становлением этой области нашей индустрии.

ГЛАС НАРОДА:

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru/) ответить на простой вопрос: ретро-игры – это действительно круто, или ажиотаж раздут на пустом месте?



Автор: Petty

Ретро-игры – это КРУТО!
Поймите, это не старье. Это наше с вами детство, наша с вами молодость. Мы начинали нашу игровую жизнь именно с 8-битных приставок. Очень приятно вспомнить старые-добрые «плоские» времена



Автор: madGamer

Конечно ретро игры – супер! Это же то, с чего все начиналось. Они не испорчены дорогостоящими движками и проработанной физической моделью... Это сами ИГРЫ, а не их подобие!



Автор: Nh

Petty прав! 8-битники это классика. Это наша (приставочная) история! Я и сейчас играю на компе в эмулятор NES и SNES, а накопленный с конца 80-х опыт помогает проходить современные игрушки на PS2 и PC!



Автор: Di

Ретро-игры обязательно нужны в «Стране Игр». В небытие уходят сами консоли, компьютерное «железо», а игры, труд рук человеческих, всегда остается и не стареет. Игры – это не только попытки «настричь капусту», но иногда искусство, полет мысли, попытка переосмысления материального мира. Особенно это важно знать тем, кто идет на смену нам.



Автор: VLoB

Ретро-игры это не просто круто – а неиссякаемый источник вдохновения и идей для создания новых игр! Чем объяснить подобное – увы, пока не знаю...



Автор: AypoH

Ретро... Это возможность вернуться в детство, вспомнить, как это было... Иногда даже слезу пробивает от умиления) Сколько на эти игры было потрачено времени, в те игры мы не играли – мы ими жили... сейчас таких игр не делают, сейчас все гонятся за графикой, но не в графике ведь дело, совсем не в графике... сядешь, бывает, за «Супер Марио», и часами в нее играешь, и никакие «Думы» , «Халфы» и «Фар Краи» эту игру не преплюнут никогда... Да и не только Марио – «Зельда», «Черепашки-ниндзя», «Метроид», «Мортал комбат», «Донки Конг», «Дюна»... вот они, шедевры, вот они – настоящие ИГРЫ, их не стоит забывать.



Автор: **"HOBBIT"**

«Супер Марио», «Черепашки-ниндзя», сейчас мне эти игры кажутся очень глупыми, детскими, но порубать в них я был бы не прочь.



Автор: Scut

Это не круто и не отстой. У каждого геймера свое мнение. Я, например, частенько режусь в Galaxy на компе. Это моя любимая игра 1990-1992 гг.



Автор: Railgun

Ну, старье интересно только тем, кому посчастливилось в него поиграть тогда, в детстве. Но если человеку шестнадцать лет, и первыми гамами для него были Carmageddon и Resident Evil, какой интерес для него могут представлять спрайтовые убожества конца восьмидесятых? Кроме того, огромное большинство «бородачей» на сегодняшний день, если отбросить в сторону сантименты, просто неиграбельно. В общем, на мой взгляд, тема раздута.



Автор: Di

Хм, раздута говоришь? Мне интересны даже те

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

игры, которые вышли еще до моего рождения. Я увлечен тем, во что играли люди до меня. Интересно знать что было вначале, что было после. Многие считают, что геймер – это тот, кто проходит игры до конца. Я так не думаю. Геймер – это тот, кто знает цену игре, живет ею, наслаждается каждым мигом прикосновения к той реальности, которую игра предлагает. Вид ее исполнения, устаревшая 3D или спрайты, именно для геймера не представляет значения – главное игровой процесс! ИМХО.

Автор: inkvizitor
Все зависит от самих игр. Ибо если это хиты, в них обязательно стоит поиграть. Не обязательно на старых консолях: если они переиздавались, то можно и на PS2 или на компьютере. Но многие из хитов незаслуженно либо забыли, либо испортили их добрую славу последующими выпусками. Например, Duck Tales II. Хоть она и вышла еще на Dendy, но попробуйте в нее сыграть, и поймете, что есть игры, которые вечны как Египетские пирамиды.

Автор: prokaznik
Хоть я иногда и люблю посидеть часок-другой с каким-нибудь эмулятором, все же соглашусь с Railgun'ом. Действительно, тем людям, которые начали играть в гамсы только в этом тысячалетии, должно быть не очень интересно, во что геймеры играли десять лет назад. Тема раздута!

Автор: ShQw@x
Ретро-игры будут всегда. Лет через двадцать люди будут доставать свои старые, пыльные, маломощные... PlayStation2 и Xbox, и будут вспоминать о тех добрых деньках, когда играли в свои любимые игры. Проще говоря, вся игровая индустрия стареет, но, как говорится, старый конь борозды не испортит. Поэтому ретро-игры можно назвать классикой за их стойкость перед течением времени. За это мы их любим, за это мы их ценим... P.S. А все, кто считает, что это не так – представьте себе, как архаично будет выглядить какой-нибудь графический монстр (типа Far Cry) лет через тридцать...

Автор: white tie
Ретро и классика – разные вещи. Классика, в первую очередь – родоначальник жанра. Ретро – хит в своем жанре прошлых времен. Я очень не хочу, чтобы «ретро» считалась любая кому-то полюбившаяся игра – только хит; давайте оставим проходные игрушки историкам. Крутого в этом ничего нет, ажиотаж раздувается только потому, что некоторые игроки любят померяться «мускулами» (а-ля «я набрал там столько очков», «я прошел за столько минут» и «я играл еще в ту – самую древнюю, а ты не играл – значит, лох»).

Автор: aNv
Ретро-игры должны иметь место в «СИ», так как надо знать историю, ведь именно с них все и началось, как говорится, без прошлого нет будущего...

Автор: Mega Gex
Лично я считаю что «Денди» помогает отвлечься и раслабиться после таких «ГИГАНТОВ», как PS one, PS2, PC и ище с ними, благодаря своим простейшим играм.

Автор: Ketsueki
Ажиотаж, раздутый на пустом месте.

Автор: Voron
Ретро-игры это вещь, которая должна быть, но не нужно поднимать вокруг нее столько крика.
Да, все должны знать, откуда у современных игр растут ноги, но вот в то, что все сидят и играют в них, извините, я не верю.
А слезы у меня вызывает только их убогость. Смотрел недавно самый первый Tekken. Да с него все началось (ну или с первого Virtua Fighter'a), но без слез на это убожество не взглянешь.
Со спрайтовыми играми, может, получше, но казавшиеся просто шедеврами игры пяти-десятилетней давности сейчас кажутся ужасными, страшными и не играбельными. Конечно, круто, когда в beat'em up'e целых два удара, но играть больше двух уровней и смотреть на эту корявость нельзя.
Мое мнение – кто играл в них, храните о них добрую память. Я вот до сих пор вспоминаю игру на Mega Drive «Робокоп против Терминатора», но играть в нее сейчас не хочу, так как уверен, мне будет смешно. А пока кажется, что это было не хуже современных игр на PS2.
И не заставляйте меня говорить всем, что восьмибитные игры это круто. Они были крутые в свое время, сейчас это уже история, и ценны они исключительно как история, а не как игры. Не заставят меня сейчас бросить любимую современную, красивую, приближенную к реальности гонку, чтобы играть в убожества прошлых лет.

Автор: Lee-san
Ретро это очень руто! Для меня это святое. Когда я сейчас (спустя вот уже 7 лет) на своем PC запускал: Battletoads, Duck Tales и Double Dragon, я плакал. Картинка на экране, музыка, звуки – все это возвращало в ту прекрасную пору беззаботного детства. Мне кажется, каждому есть вспомнить что-либо из этого периода жизни. Я вспоминаю свой Zhilitong (как я ему радовался!), вспоминаю лучших друзей той поры (они остались лучшими и теперь), как мы вместе проходили сложные уровни, вспоминаю маму на кухне, которая все время повторяла: «Сынок, еще немного – и закругляйся». Мне так нравилось когда она готовила что-то (особенно котлеты), запах разносился по всей квартире... Как много воспоминаний от ретро-игрушек. Жаль, что это время уже никогда не вернется, но мы его помним и ценим, а главное – можем хоть немного приблизиться к нему посредством игр. Играйте и вспоминайте! ■

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Танк Т-72: Балканы в огне



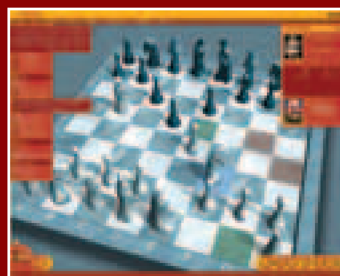
Тактический танковый симулятор. В вашем распоряжении три вида отечественных боевых машин – Т-34/85, Т-55, Т-72. Время действия игры и обстановка – Югославия времен конфликта 1991-1995 годов. Цель проста – обнаружить и уничтожить противника. ■

Steel Panthers: World at War (полная версия)

Классический пошаговый варгейм. Серия Steel Panthers признана многими одной из самых лучших в этом жанре. Перед вами доведенная до ума третья часть. ■

Chessmaster 10th Edition

Одна из лучших шахматных программ обрела очередное продолжение. Любители шахмат – вперед! Восемь часов бесплатного геймплея и никаких ограничений. ■



СОФТ:

AWIcons

Очень мощный и функциональный редактор иконок и курсоров. Специально ориентирован на создание и редактирование сложных изображений, таких как, например, иконки для Windows XP. ■

Media Face

Графический редактор, предназначенный для создания обложек и накаток для CD, DVD, видеокассет. Удобен в использовании и экономит бумагу, размещая на одном листе несколько изображений. ■

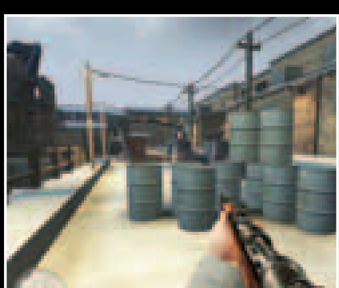
Лучшие Демки

Подборка работ зарубежных и отечественных мастеров демо-сцены. Потрясающе красивые трехмерные ролики, занимающие не больше 100 Кбайт и работающие на любой, даже самой слабой машине. ■

МОДЫ:

Fusion Pack для Call of Duty

Название, знакомое многим по серии отличных модификаций для Counter-Strike. Новая версия предназначена для очередного хита – Call of Duty. Мод традиционно заменяет модели, текстуры и визуальные эффекты на более зрелищные и качественные. Уровень графики возрастает в разы. ■





ВИДЕО:

Colin McRae Rally 2005

Видео из нового «МакРея». И опять перед нами пример того, как нужно делать раллийные гонки. Как ни крути, а серия Colin McRae Rally до сих пор самая классная и реалистичная. ■



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 4-го августа 2004 года!/

В ТЫЛУ ВРАГА

Можно выдохнуть с облегчением – вот, кажется, и дождались. Пять свежеотпечатанных дисков «В тылу врага» разлетелись по сотрудникам редакции за пару секунд. Про остальные проекты по Второй мировой можно забыть, по крайней мере, на ближайшие пару месяцев. Все-таки и летом, в мертвый сезон, случаются отличнейшие релизы...



PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Европейское отделение Midway прислало нам бета-версию этой замечательной игры, и мы, разумеется, не замедлили подвергнуть ее тестированию. Выяснилось, что управлять героем, обладающим парапсихологическими способностями, удобно, а графика заслуживает всяческих похвал. Подробнее об игре, которая в Европе появится лишь в сентябре, читайте в следующем номере.

ИНТЕРВЬЮ С THQ

Представители одного из ведущих игровых издательств нашли время ответить на наши каверзные вопросы. Вы узнаете, как продвигается сотрудничество THQ и Sega, насколько серьезно компания рассматривает российский рынок, что за хиты готовит нам на растерзание и как намерена поддерживать Nintendo DS и Sony PSP. Кроме того, допросу подверглись и разработчики The Punisher, одного из наиболее перспективных проектов THQ.

DRIV3R

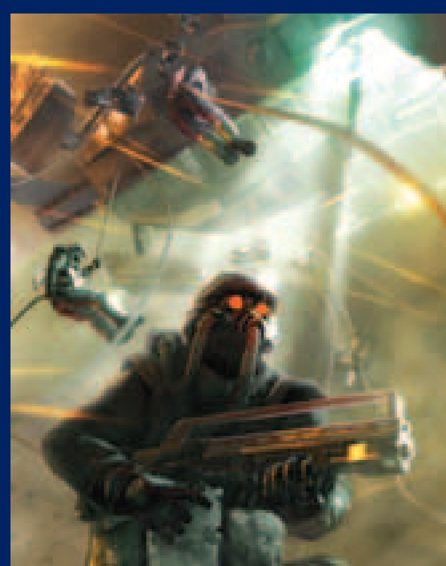
Игру ждали геймеры. Два с половиной миллиона копий напечатала Atari. Driv3r стал хитом продаж. Но заслужен ли этот успех, или же он есть лишь следствие грамотной рекламной кампании? Мы вручили игру нашему опытному гонщику и специалисту по криминалу – Анатолию Норенко – он уже неделю пытается пройти ее до конца. Как пройдет – напишет нам обзор.

THE SIMS 2

Ну кто не играл в «Симов» или хотя бы краем уха не слышал о них? Можно по-разному относиться к этому проекту, но следует признать – игра удалась. И бесконечный ворох продаваемых миллионными тиражами add-on'ов красноречиво говорит о популярности игры. Какими будут вторые «Симы»? Исследования на эту тему проводил знатный симовод (недавно, правда, прельстившийся прелестями Singles) Алекс Глаголев. Материал – в следующем номере.

KILLZONE

Самый перспективный FPS для PlayStation 2 был представлен на E3 2004 в играбельном виде. А. Купер уделил толику драгоценного времени его изучению, и выскажет в следующем номере свое мнение о проекте. Действие игры происходит в недалеком будущем, геймплей же вдохновлен реальными войнами – двумя мировыми и вьетнамской кампанией американцев. Она ориентирована во многом на сетевой режим – в нем участвовать могут одновременно до 12 бойцов.



Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям



LG
Life's Good
FLATRON
freedom of mind
FLATRON
LG
FLATRON F700P
Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс
Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU


Коллекционная карточная игра
Берсерк
СТРАНА
ИГР



ONIMUSHA 3
СТРАНА ИГР
CAPCOM


Harry Potter
AND THE PRISONER OF AZKABAN™
THE VIDEOGAME
СТРАНА ИГР
EA GAMES



СТРАНА ИГР
Банзай!
ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНТУЗИАСТОВ!
NAJICA

ИЮЛЬ 2004

#14|167

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE || HARVEST MOON || E3 AWARDS || WORLD OF WARCRAFT || MERCENARIES || FULL SPECTRUM WARRIOR || CHRONICLES OF RIDDICK

СТРАНА ИГР